

1-01

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号  
特開2003-290542  
(P2003-290542A)

(43)公開日 平成15年10月14日(2003.10.14)

(51)Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テーマコード(参考)
A 6 3 F 9/00	5 0 8 5 1 2	A 6 3 F 9/00	5 0 8 G 5 1 2 B

審査請求 未請求 請求項の数4 O L (全 25 頁)

(21)出願番号 特願2002-101217(P2002-101217)

(22)出願日 平成14年4月3日(2002.4.3)

(71)出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72)発明者 原 伸次

東京都江東区有明3-1-25 有明フロン  
ティアビルA棟

(72)発明者 向後 淳一

東京都江東区有明3-1-25 有明フロン  
ティアビルA棟

(74)代理人 100106002

弁理士 正林 真之

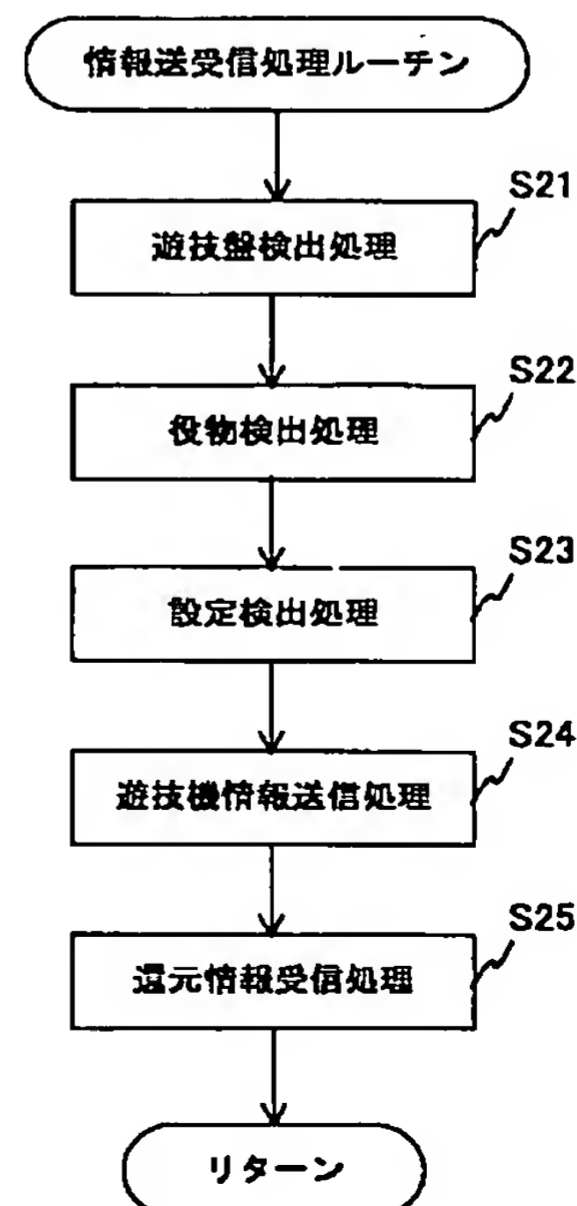
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技システム及びプログラム

(57)【要約】

【課題】 頻繁に入れ替えすることができ、かつ、遊技者を飽きさせない遊技システムを提供する。

【解決手段】 メダル遊技機10は、遊技盤14を、一の遊技盤14から、遊技盤14とは構成要素が異なる他の遊技盤15に変更することが可能となるものである。また、メダル遊技機10は、所定の条件が成立した場合には、累積的にジャックポット値の記憶を行うとともに、所定の遊技移行条件が成立した場合には、記憶が行われたジャックポット値に基づいてジャックポットゲームに移行する。サーバ80は、メダル遊技機の各々における遊技盤の種類に関する遊技盤データに基づいて、メダル遊技機の各々において記憶が行われるジャックポット値の調節を行う。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 筐体と、当該筐体に装着される遊技盤と、投入された遊技媒体に基づく遊技結果に応じて遊技者に付与するための遊技媒体の還元を行い得る還元手段と、を備えた複数の遊技機を含み、当該複数の遊技機が通信回線を通じて接続された遊技システムであって、前記複数の遊技機の各々は、前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは構成要素が異なる他の遊技盤に変更することが可能となるものであり、かつ、前記複数の遊技機の各々は、前記遊技盤の種類の検出を行う遊技盤検出手段と、当該検出の結果に基づいて前記遊技盤の種類に関する遊技盤情報の送受信を行う遊技盤通信手段と、所定の還元価値記憶条件が成立した場合には、累積的に還元価値の記憶を行う還元価値記憶手段と、所定の遊技移行条件が成立した場合には、前記還元価値記憶手段により記憶が行われた還元価値に基づいて前記還元手段に還元を行わせる特別遊技に移行させる遊技移行手段と、を備えたものであり、かつ、前記複数の遊技機の各々における前記遊技盤通信手段から送信される遊技盤情報に基づいて、前記複数の遊技機の各々において記憶が行われる還元価値の調節を行う還元価値調節手段を備えたことを特徴とする遊技システム。

【請求項2】 筐体と、当該筐体に装着される遊技盤と、を備え、投入された遊技媒体に基づく遊技結果に応じて遊技者に付与するための遊技媒体の還元が行われ得る複数の遊技機を含み、当該複数の遊技機が通信回線を通じて接続された遊技システムであって、前記複数の遊技機の各々は、前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは構成要素が異なる他の遊技盤に変更することが可能となるものであり、かつ、前記複数の遊技機の各々は、所定の還元価値記憶条件が成立した場合には、累積的に還元価値の記憶が行われるとともに、所定の遊技移行条件が成立した場合には、当該記憶が行われた還元価値に基づいて還元が行われるものであり、かつ、前記複数の遊技機の各々における前記遊技盤の種類に関する遊技盤情報に基づいて、前記複数の遊技機の各々において記憶が行われる還元価値の調節が行われることを特徴とする遊技システム。

【請求項3】 請求項2記載の遊技機は、前記遊技盤に設けられた役物に動力を供給する動力源、又は／及び当該動力源から供給された動力を当該役物に伝達する動力伝達手段、を移動させるための移動手段を有するものであり、かつ、前記移動手段により前記動力源、又は／及び前記動力伝達手段を移動させることにより、前記遊技盤を一の遊技盤から他の遊技盤に変更することが可能となるものであることを特徴とする遊技機。

【請求項4】 筐体と、当該筐体に装着される遊技盤

と、を備え、通信回線を通じて接続された複数の遊技機に、投入された遊技媒体に基づく遊技結果に応じて遊技者に付与するための遊技媒体の還元を行わしめ得るステップを実行させるプログラムであって、前記複数の遊技機の各々は、前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは構成要素が異なる他の遊技盤に変更することが可能となるものであり、かつ、前記遊技盤の種類の検出を行わしめるステップと、当該検出の結果に基づいて前記遊技盤の種類に関する遊技盤情報の送受信を行わしめるステップと、所定の還元価値記憶条件が成立した場合には、累積的に還元価値の記憶を行わしめるステップと、所定の遊技移行条件が成立した場合には、当該記憶が行われた還元価値に基づいて還元が行われる特別遊技に移行せしめるステップと、前記送受信により供給される遊技盤情報に基づいて、前記複数の遊技機の各々において記憶が行われる還元価値の調節を行わしめるステップと、を前記複数の遊技機の各々に実行させることを特徴とするプログラム。

## 【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、遊技システム及びプログラムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、遊技球、遊技メダル等の遊技媒体を用いて、筐体に装着された遊技盤面上の役物に前記遊技媒体を入賞させることにより益を獲得できるようにした遊技機がある。このような遊技機は、主に遊技場に設置され、遊技者が遊技媒体を投入することによりゲームが始まり、投入された遊技媒体に基づく遊技結果に応じて遊技者に付与するための遊技媒体の還元が行われ得る。また、これと並行して、ゲーム中に映像や音声等を用いた派手な演出を行うことで、遊技者の期待感を高め、遊技の楽しさを増大させるような工夫が行われている。

【0003】しかしながら、このような遊技機でしばらく遊技を行っていると、遊技者はその演出に飽きがきて、ひいては遊技自体がつまらないものと感じるようになってくるものである。

【0004】このため、遊技場の管理者としては、遊技者に飽きられた遊技機の代わりに新しい遊技機を遊技者に提供したいものであるが、遊技機を頻繁に入れ替えることにより、コストが掛かり、経済的な面でかなりの負担となる。実際、多くの遊技者が入場する遊技場では、少なくとも月に一回のペースで遊技機の入替えを行っているのが現状である。

【0005】そこで、遊技機の筐体に装着された遊技盤のみを取り替えればこのような問題を解決できるという観点から、特開平7-308424号公報、特開2001-70536号公報、特開2001-198280号公報等、遊技盤を取替自在としてなり、低価格で、バリ

ーションに富んだ遊技を提供する遊技機が提案されている。

【0006】ところで、このような遊技機のなかにも、特開 2000-189623 号公報に記載されているように、複数の遊技機の各々を通信により接続し、その複数の遊技機の各々において所定の記憶条件が成立した場合には、累積的に還元する価値を示す「還元価値」の記憶が行われるとともに、所定のジャックポット条件が成立した場合には、その条件が成立した遊技機に対して、記憶された「還元価値」に相当する「還元」が行われる遊技システムが提案されている。この遊技システムを採用することにより、変化に富んだ面白みのある遊技を提供することができる。

【0007】また、特開 2000-153055 号公報に記載されているように、遊技中に「還元率」の変更が可能とされ、遊技性を高める遊技機が提案されている。このような遊技機は、遊技者に、「還元率」が高まった、若しくは、「還元率」が高まる可能性がある、という意識から、遊技者の射幸心を向上させることができる。

【0008】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、このような遊技機及び遊技システムにおいては、通常行わなかった遊技媒体を「還元」することにより、更には、その「還元」を遊技中に変更させることにより、遊技の楽しさを「直接的に」増大させ、遊技者の射幸心を向上させることができるが、複数の遊技機の各々における「還元」にばらつきが生じ、遊技者の興趣を永続させるどころか、遊技者を不快な気持ちにさせかねない。

【0009】つまり、多くの遊技媒体を投入した割には、多くの遊技媒体が払い出されない、所謂、「還元率」が低い遊技機と、少ない遊技媒体を投入した割には、多くの遊技媒体が払い出される、所謂、「還元率」が高い遊技機と、が遊技場に混在することとなり、「還元率」の低い遊技機において遊技を行った遊技者は、その興趣を持続させることなく、別の遊技機を選択することとなるだけでなく、遊技場を離れる、更には、二度と遊技場に足を運ばないようになる。つまり、このような「還元」に関する発明は、「客離れ」を引き起こす原因となっているわけである。

【0010】特に、遊技性の異なる遊技盤を交換可能とする遊技機において、その遊技盤を交換することにより生ずるジャックポットゲームの公平性がより一層損なわれ、一の遊技機と、他の遊技機と、の間に不公平性が増加することとなる。また、このような遊技機は、役物等の構造に手を加えたり、役物等を取り付ける位置を固定したりしているため、遊技盤が変更されても遊技者がすぐに遊技に飽きる可能性が高いものとなっている。このため、遊技盤を変更することにより、遊技性の異ならしめることは容易なことでもない。

【0011】本発明は、上述した如き課題に鑑みてなされたものであり、低価格でバリエーションに富み、更には、異なる遊技性を有する遊技機を複数設置しても、複数の遊技機間の公平性を維持することができる遊技システムを提供することを目的とする。

【0012】

【課題を解決するための手段】以上のような目的を達成するために、本発明の遊技機システムは、複数の遊技機を含むものであり、かつ、前記複数の遊技機の各々は、前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは構成要素が異なる他の遊技盤に変更することが可能となるものであり、かつ、前記複数の遊技機の各々は、所定の還元価値記憶条件が成立した場合には、累積的に還元価値の記憶が行われるとともに、所定の遊技移行条件が成立した場合には、当該記憶が行われた還元価値に基づいて還元が行われるものであり、かつ、前記複数の遊技機の各々における前記遊技盤の種類に関する遊技盤情報に基づいて、前記複数の遊技機の各々において記憶が行われる還元価値の調節が行われることを特徴とする。

【0013】より具体的には、本発明は、以下のようなものを提供する。

【0014】(1) 筐体と、当該筐体に装着される遊技盤と、投入された遊技媒体に基づく遊技結果に応じて遊技者に付与するための遊技媒体の還元を行い得る還元手段と、を備えた複数の遊技機を含み、当該複数の遊技機が通信回線を通じて接続された遊技システムであって、前記複数の遊技機の各々は、前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは構成要素が異なる他の遊技盤に変更することが可能となるものであり、かつ、前記複数の遊技機の各々は、前記遊技盤の種類の検出を行う遊技盤検出手段と、当該検出の結果に基づいて前記遊技盤の種類に関する遊技盤情報の送受信を行う遊技盤通信手段と、所定の還元価値記憶条件が成立した場合には、累積的に還元価値の記憶を行う還元価値記憶手段と、所定の遊技移行条件が成立した場合には、前記還元価値記憶手段により記憶が行われた還元価値に基づいて前記還元手段に還元を行わせる特別遊技に移行させる遊技移行手段と、を備えたものであり、かつ、前記複数の遊技機の各々における前記遊技盤通信手段から送信される遊技盤情報に基づいて、前記複数の遊技機の各々において記憶が行われる還元価値の調節を行う還元価値調節手段を備えたことを特徴とする遊技システム。

【0015】(1) の発明によれば、「前記複数の遊技機の各々は、前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは構成要素が異なる他の遊技盤に変更することが可能となるもの」であるので、構成要素の異なる遊技盤に変更することにより、低価格でバリエーションに富んだ遊技を提供することができ、遊技者を飽きさせることなく、遊技者の興趣を持続させることとなる。

【0016】また、これらのような複数の遊技機は、

「前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは構成要素が異なる他の遊技盤に変更することが可能としてなるもの」であるが、入賞装置、障害体等、構成要素の数、配置、形状、変位態様等が異なり、複数の遊技機の各々における「還元率」が異なる可能性が高く、「前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは還元率が異なる他の遊技盤に変更することが可能としてなるもの」でもある。

【0017】このため、このような複数の遊技機の各々を制御する遊技システムは、「前記複数の遊技機の各々は、前記遊技盤の種類を検出を行う遊技盤検出手段と、当該検出の結果に基づいて前記遊技盤の種類に関する遊技盤情報の送受信を行う遊技盤通信手段と、所定の還元価値記憶条件が成立した場合には、累積的に還元価値の記憶を行う還元価値記憶手段と、所定の遊技移行条件が成立した場合には、前記還元価値記憶手段により記憶が行われた還元価値に基づいて前記還元手段に還元を行わせる特別遊技に移行させる遊技移行手段と、を備えたものであり、かつ、前記複数の遊技機の各々における前記遊技盤通信手段から送信される遊技盤情報に基づいて、前記複数の遊技機の各々において記憶が行われる還元価値の調節を行う還元価値調節手段を備えた」構成とすることにより、その「還元率」を均等にするために「還元価値」を調整することとなり、複数の遊技機の各々における公平性を維持することができる。

【0018】例えば、多くの遊技媒体を入力しなければ特別遊技に移行しないような遊技盤が装着されている場合には、多くの還元を行うこととなる一方、多くの遊技媒体を入力しなくても特別遊技に移行するように遊技盤が備えられている場合には、多くの還元を行わない。これにより、「還元」は異なるとしても、「還元率」を変更することなく、複数の遊技機の各々における公平性を維持することができる。

【0019】更にまた、遊技盤を変更することにより生ずる還元の格差以外にも、「特別遊技に移行する可能性に関する設定を行う設定手段と、当該設定の検出を行う設定検出手段と、当該検出の結果に基づいて前記設定に関する設定情報の送受信を行う遊技盤通信手段と、を備えた複数の遊技機を含み、当該複数の遊技機の各々における前記設定結果通信手段から送信される設定情報に基づいて、前記複数の遊技機の各々において記憶が行われる還元価値の調節を行う還元価値調節手段を備えたことを特徴とする遊技システム」であってもよい。

【0020】(2) 筐体と、当該筐体に装着される遊技盤と、を備え、投入された遊技媒体に基づく遊技結果に応じて遊技者に付与するための遊技媒体の還元が行われ得る複数の遊技機を含み、当該複数の遊技機が通信回線を通じて接続された遊技システムであって、前記複数の遊技機の各々は、前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは構成要素が異なる他の遊技盤に変更す

ることが可能としてなるものであり、かつ、前記複数の遊技機の各々は、所定の還元価値記憶条件が成立した場合には、累積的に還元価値の記憶が行われるとともに、所定の遊技移行条件が成立した場合には、当該記憶が行われた還元価値に基づいて還元が行われるものであり、かつ、前記複数の遊技機の各々における前記遊技盤の種類に関する遊技盤情報に基づいて、前記複数の遊技機の各々において記憶が行われる還元価値の調節が行われることを特徴とする遊技システム。

10 【0021】(2)の発明によれば、「前記複数の遊技機の各々は、前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは構成要素が異なる他の遊技盤に変更することが可能としてなるもの」であるので、構成要素の異なる遊技盤に変更することにより、低価格でバリエーションに富んだ遊技を提供することができ、遊技者を飽きさせることなく、遊技者の興味を持続させることとなる。

20 【0022】また、これらのような複数の遊技機は、「前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは構成要素が異なる他の遊技盤に変更することが可能としてなるもの」であるが、入賞装置、障害体等、構成要素の数、配置、形状、変位態様等が異なり、複数の遊技機の各々における還元率が異なる可能性が高く、「前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは還元率が異なる他の遊技盤に変更することが可能としてなるもの」でもある。

30 【0023】このため、このような複数の遊技機の各々を制御する遊技システムは、「前記複数の遊技機の各々は、所定の還元価値記憶条件が成立した場合には、累積的に還元価値の記憶が行われるとともに、所定の遊技移行条件が成立した場合には、当該記憶が行われた還元価値に基づいて還元が行われるものであり、かつ、前記複数の遊技機の各々における前記遊技盤の種類に関する遊技盤情報に基づいて、前記複数の遊技機の各々において記憶が行われる還元価値の調節が行われる」ので、その「還元率」を均等にするために「還元価値」を調整することとなり、複数の遊技機の各々における公平性を維持することができる。

40 【0024】例えば、多くの遊技媒体を入力しなければ特別遊技に移行しないような遊技盤が装着されている場合には、多くの還元を行うこととなる一方、多くの遊技媒体を入力しなくても特別遊技に移行するように遊技盤が備えられている場合には、多くの還元を行わない。これにより、「還元」は異なるとしても、「還元率」を変更することなく、複数の遊技機の各々における公平性を維持することができる。

50 【0025】更にまた、遊技盤を変更することにより生ずる還元率の格差以外にも、「特別遊技に移行する可能性に関する設定が行われ、当該設定に関する設定情報に基づいて、前記複数の遊技機の各々において記憶が行われる還元価値の調節が行われることを特徴とする遊技シ

ステム」であってもよい。

【0026】(3) (2)記載のメダル遊技機は、前記遊技盤に設けられた役物に動力を供給する動力源、又は／及び当該動力源から供給された動力を当該役物に伝達する動力伝達手段、を移動させるための移動手段を有するものであり、かつ、

【0027】前記移動手段により前記動力源、又は／及び前記動力伝達手段を移動させることにより、前記遊技盤を一の遊技盤から他の遊技盤に変更することが可能となるものであることを特徴とするメダル遊技機。

【0028】(3)の発明によれば、「(2)記載のメダル遊技機は、前記遊技盤に設けられた役物に動力を供給する動力源、又は／及び当該動力源から供給された動力を当該役物に伝達する動力伝達手段、を移動させるための移動手段を有するものであり、かつ、前記移動手段により前記動力源、又は／及び前記動力伝達手段を移動させることにより、前記遊技盤を一の遊技盤から他の遊技盤に変更することが可能となるものである」ので、遊技機で行われるゲームにより多くのバリエーションを持たせることが可能となる。また、役物を変更することにより、遊技者に対して飽きのこない遊技装置を提供することが可能となる。

【0029】尚、これらのような複数の遊技機は、「前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは構成要素が異なる他の遊技盤に変更することが可能となるもの」であるが、実際に、筐体に装着される遊技盤自体を変更することなく、その遊技盤面に着脱自在に設けられた入賞装置、障害体等、構成要素の数、配置、形状等を変更するものであってもよい。

【0030】(4) 筐体と、当該筐体に装着される遊技盤と、を備え、通信回線を通じて接続された複数の遊技機に、投入された遊技媒体に基づく遊技結果に応じて遊技者に付与するための遊技媒体の還元を行わしめ得るステップを実行させるプログラムであって、前記複数の遊技機の各々は、前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは構成要素が異なる他の遊技盤に変更することが可能となるものであり、かつ、前記遊技盤の種類の検出を行わしめるステップと、当該検出の結果に基づいて前記遊技盤の種類に関する遊技盤情報の送受信を行わしめるステップと、所定の還元価値記憶条件が成立した場合には、累積的に還元価値の記憶を行わしめるステップと、所定の遊技移行条件が成立した場合には、当該記憶が行われた還元価値に基づいて還元が行われる特別遊技に移行せしめるステップと、前記送受信により供給される遊技盤情報に基づいて、前記複数の遊技機の各々において記憶が行われる還元価値の調節を行わしめるステップと、を前記複数の遊技機の各々に実行させることを特徴とするプログラム。

【0031】(4)の発明によれば、「前記複数の遊技機の各々は、前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の

遊技盤とは構成要素が異なる他の遊技盤に変更することが可能となるもの」であるので、構成要素の異なる遊技盤に変更することにより、低価格でバリエーションに富んだ遊技を提供することができ、遊技者を飽きさせることなく、遊技者の興味を持続させることとなる。

【0032】尚、これらのような複数の遊技機は、「前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは構成要素が異なる他の遊技盤に変更することが可能となるもの」であるが、実際に、筐体に装着される遊技盤自体を変更することなく、その遊技盤面に着脱自在に設けられた入賞装置、障害体等、構成要素の数、配置、形状等を変更するものであってもよい。

【0033】また、これらのような複数の遊技機は、「前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは構成要素が異なる他の遊技盤に変更することが可能となるもの」であるが、入賞装置、障害体等、構成要素の数、配置、形状、変位態様等が異なり、複数の遊技機の各々における還元率が異なる可能性が高く、「前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは還元率が異なる他の遊技盤に変更することが可能となるもの」でもある。

【0034】このため、このような複数の遊技機の各々を制御するプログラムは、「前記遊技盤の種類の検出を行わしめるステップと、当該検出の結果に基づいて前記遊技盤の種類に関する遊技盤情報の送受信を行わしめるステップと、所定の還元価値記憶条件が成立した場合には、累積的に還元価値の記憶を行わしめるステップと、所定の遊技移行条件が成立した場合には、当該記憶が行われた還元価値に基づいて還元が行われる特別遊技に移行せしめるステップと、前記送受信により供給される遊技盤情報に基づいて、前記複数の遊技機の各々において記憶が行われる還元価値の調節を行わしめるステップと、を前記複数の遊技機の各々に実行させる」ので、その「還元率」を均等にするために「還元価値」を調整することとなり、複数の遊技機の各々における公平性を維持することができる。

【0035】例えば、多くの遊技媒体を入力しなければ特別遊技に移行しないような遊技盤が装着されている場合には、多くの還元を行うこととなる一方、多くの遊技媒体を入力しなくても特別遊技に移行するように遊技盤が備えられている場合には、多くの還元を行わない。これにより、「還元」は異なるとしても、「還元率」を変更することなく、複数の遊技機の各々における公平性を維持することができる。

【0036】また、遊技盤を変更することにより生ずる還元率の格差以外にも、「特別遊技に移行する可能性に関する設定を行わしめるステップと、当該設定の検出を行わしめるステップと、当該検出の結果に基づいて前記設定に関する設定情報の送受信を行わしめるステップと、当該送信される設定情報に基づいて、記憶が行われ

10

20

30

40

50

る還元価値の調節を行わしめるステップと、を前記複数の遊技機の各々に実行させるプログラム」であってもよい。

【0037】【用語の定義等】

「還元」とは、単に遊技媒体が払い出されることをいい、投入された遊技媒体の量と、還元される遊技媒体の量と、の比率を示す「還元率」とは異なる概念である。また、「還元価値」とは、上述した「還元」の価値であり、複数の遊技機の各々において、累積的に記憶が行われるものである。

【0038】例えば、多くの遊技媒体を投入することにより、多くの遊技媒体が「還元」されるというような場合と、少ない遊技媒体を投入することにより、少ない遊技媒体が「還元」されるというような場合と、では「還元」は異なるが、「還元率」が同じようになることがある。このように「還元率」を同じようにすべく、「還元」を調節するため、複数の遊技機の各々における公平性を維持することができる。

【0039】また、上述したように、多くの遊技媒体を投入しなければ特別遊技に移行しない遊技機においては、多くの「還元価値」が記憶され、少ない遊技媒体を投入するだけで特別遊技に移行する遊技機においては、少ない「還元価値」が記憶されることとなる。このように、遊技者に影響を与えやすい「還元価値」を調節することにより、「還元率」を同じように設定でき、複数の遊技機の各々における公平性を維持することができる。

【0040】更には、「構成要素」とは、遊技盤に装着された入賞装置、障害体等、形状を有する各種の有体物であり、遊技盤の模様、色彩等、は含まない概念である。

【0041】

【発明の実施の形態】以下に、本発明の好適な実施形態について図面に基づいて説明する。尚、本実施形態においては、遊技機の一例としてメダル遊技機を示すが、本発明はこれに限らず、例えばパチンコ遊技機等であってもよく、遊技盤を備え、遊技球、遊技メダル等遊技媒体を投入することにより遊技が行なわれる遊技機であればすべて対象になる。

【0042】【メダル遊技機の構成】本実施形態におけるメダル遊技機の概観を示す正面図を図1に示す。

【0043】メダル遊技機10には、図1に示す如く、本体部11と、本体部11に組み付けられた本体枠12と、本体枠12後方に組み込まれた遊技盤14と、遊技盤14の前面に設けられた本体枠12の窓枠16と、窓枠16の上側で本体枠12の前面に設けられた投入口17(17a及び17b)と、窓枠16の下側で本体部11の前面に設けられた排出口18と、前面から見て本体枠12の上部両端に設けられたスピーカ54(54a及び54b)と、本体枠12の両側端に設けられた装飾ランプ36(36a及び36b)と、が配置されている。

また、「本体部11」及び「本体枠12」は、請求項に記載された「筐体」に相当する。更に、「遊技盤14」は、請求項に記載された「遊技盤」に相当する。

【0044】また、このような遊技盤14は、メダル遊技機10を制御する制御盤(図示せず)と電氣的に接続されており、各種の情報を送受信することとなる。更に、遊技盤14は、その表面に設けられた遊技盤スイッチ38が設けられており、上述した制御盤に接続され、通電状態となった場合には、その遊技盤14の種類を示す遊技盤データを制御盤に逐次供給することとなる。また、この「遊技盤データ」は、請求項に記載された「遊技盤情報」に相当するものである。尚、本実施形態におけるメダル遊技機10では、遊技盤スイッチ38は固定されており、常時遊技盤14の種類を示す遊技盤データを供給することとなる。更にまた、「遊技盤スイッチ38」は、請求項に記載された「遊技盤検出手段」に相当する。

【0045】また、本体部前面11aには、排出口18の外周を覆うように、装飾板19が着脱自在に組み付けられている。更にまた、本体部上部にも、装飾板20が着脱自在に組みつけられている。このため、遊技盤の変更に伴い、変更する遊技盤に多くのバリエーションをもたせることができ、遊技者に対して、飽きのこないメダル遊技機を提供することができるのである。

【0046】また、投入口17は、複数の遊技メダルを連続して投入することができる大きさとなっており、更には、遊技メダルを問わず投入することができる大きさとなっている。このため、遊技盤の変更に伴い、変更する遊技盤に多くのバリエーションをもたせることができ、遊技者に対して、飽きのこないメダル遊技機を提供することができるのである。

【0047】更にまた、遊技盤14の外側の上左側と上右側とは装飾ランプ36(36a及び36b)が設けられている。尚、本実施形態では、それらの装飾ランプ36の前面には、装飾が施された装飾板(図示せず)が備えられており、内部の装飾ランプ36が点灯することにより、文字、図柄等が浮かび上がるようになっている。また、この装飾板は、本体枠12に着脱自在に取り付けられている。このため、遊技盤の変更に伴い、変更する遊技盤に多くのバリエーションをもたせることができ、遊技者に対して、飽きのこない遊技機を提供することができる。

【0048】遊技盤14を拡大した拡大正面図を図2に示す。尚、上述した図1に示した構成要素と対応する構成要素には同一の符号を付した。

【0049】投入口17から投入された遊技メダルは、遊技盤14上に設けられたガイドレール22(22a及び22b)に案内されて遊技盤14の上部から、後述する複数の障害釘24及び複数の障害体26との衝突によりその進行方向を変えながら遊技盤14の下方に向かう。

て落下する。

【0050】また、これらのガイドレール22は、その上端が遊技盤14に取り付けられており、後述する如く、遊技盤14の後方に位置する駆動モータ30（図3参照）が駆動することにより、ガイドレール22の上端を中心として、遊技盤14に沿って所定の角度だけ回動自在となっている。これにより、投入される遊技メダルの落下方向を決定する。

【0051】また、これらの駆動モータ30は、後述する如く、回動速度の変更が可能なものであり、設定スイッチ（図3参照）の設定に応じて、その回動速度の変更が行われる。これによって、ガイドレール22の可動速度の調節を行うことができ、遊技者に対して、飽きのこない遊技機を提供することができる。

【0052】遊技盤14の前面には複数の障害釘24が打ちこまれている。尚、釘を打ち込むような構成とせず、遊技盤14を樹脂素材で成形し、この樹脂素材の遊技盤14に金属製の棒状体を遊技盤14の前方向に突出するように植設する構成としてもよく、上述した如き構成したメダル遊技機10にも本発明を適用することができる。

【0053】また、遊技盤14の前面には複数のスリット28（28a～28f）が形成されている。そして、そのスリット28には、投入口17から投入される遊技メダルの落下を妨害する障害体26（26a～26f）が突出しており、駆動モータ30（図3参照）の駆動により、スリット28に沿ってスライド移動する。

【0054】また、これらの駆動モータ30は、後述する如く、回動速度の変更が可能なものであり、設定スイッチ（図3参照）の設定に応じて、その回動速度の変更が行われる。これによって、障害体26の可動速度の調節を行うことができ、遊技者に対して、飽きのこない遊技機を提供することができる。

【0055】また、これらの障害体26の各々には、上述した投入口17から落下してくる遊技メダルを保持する保持部（図示せず）が設けられている。また、これらの保持部の各々には、メダル検知センサ52（図3参照）が備えられており、後述する如く、保持部に遊技メダルが保持されたことを検出することができるのである。また、メダル検知センサ52により、保持部に遊技メダルが保持されたことを検出した場合には、上述した障害体26を、遊技盤14の端部に位置させる。

【0056】尚、本実施形態におけるメダル遊技機10では、上述した如く、スリット28と、そのスリット28に沿って左右方向にスライド移動する障害体26と、を備えた構成としたが、本発明はこれに限らず、スリット28、障害体26を設けない構成としてもよい。

【0057】遊技盤14の前面の略中央には、後述する如き表示部である表示装置32が設けられている。尚、上述した表示装置32において後述する演出画像を表示

する部分は、液晶ディスプレイパネルからなるものであってもブラウン管からなるものであってもよい。また、上述した実施形態においては、表示装置32は、遊技盤14の前面の略中央に設けられている場合を示したが、遊技者が見得るような位置であれば遊技機の何処の位置に表示装置32を設けることとしてもよい。

【0058】更にまた、本実施形態におけるメダル遊技機10では、上述した如く、遊技盤14に表示装置32を備えた構成としたが、本発明はこれに限らず、遊技盤14に開口を設け、その後方に位置する表示装置32をその開口から露呈するように取り付け、前面から視認可能にとしてもよい。

【0059】また、スリット28a及び28dの下方には、遊技メダルの入賞口42（42a及び42b）が設けられている。また、スリット28b及び28eの下方には、遊技メダルの入賞口44（44a～44d）が設けられている。更にまた、スリット28c及び28fの下方には、遊技メダルの入賞口46（46a～46f）が設けられている。

【0060】これらの入賞口42、44及び46の各々は、その後方に、それぞれ入賞された遊技メダルを算出するべく、メダル検知センサ52（図3参照）が備えられており、それらのメダル検知センサ52により遊技メダルの入賞を検出することにより、上述した表示装置32において行われる遊技状態の変化を生じさせるためのものである。

【0061】また、これらの入賞口42、44及び46の各々は、その前面に7セグ方式の表示装置43（43a及び43b）、45（45a～45d）、47（47a～47f）が備えられており、それぞれに遊技状態に関わる2桁の整数が表示される。

【0062】また、遊技盤14下方中央には、2つのはずれ入賞口48（48a及び48b）と、特別入賞口50と、が備えられている。はずれ入賞口48及び特別入賞口50の各々は、入賞口42、44及び46と同じように、それぞれ入賞された遊技メダルを算出するべく、その後方にメダル検知センサ52（図3参照）が備えられており、それらのメダル検知センサ52により遊技メダルの入賞を検出することにより、上述した表示装置32において行われる遊技状態の変化を生じさせるのである。

【0063】更にまた、これらの入賞口42、44並びに46、はずれ入賞口48及び特別入賞口50は、その後方に、メダル搬送機構（図示せず）を備え、これらのメダル搬送機構は、上述した入賞口等に入賞した遊技メダルを本体部11内部に備えられたメダル貯留箱（図示せず）に搬送する。

【0064】更にまた、遊技盤の略中央には、ボーナス放出口34と、メダル保持板35と、が設けられている。このボーナス放出口34からは、遊技開始時に10

0枚近くの遊技メダルが払い出され、それらの遊技メダルがメダル保持板35に保持される。また、入賞口42、44及び46、はずれ入賞口48、特別入賞口50に遊技メダルが入賞したときには、入賞口の種類に応じて遊技メダルがボーナス放出口34から数枚の遊技メダルがメダル保持板35に払い出されるケースがある。

【0065】更にまた、これらの入賞口42、44及び46、はずれ入賞口48、特別入賞口50は、遊技盤14に対して着脱自在に設けられており、遊技盤14の背後には、役物検出センサ39（図3参照）が設けられている。この役物検出センサ39は、入賞口等が設けられた位置、そのサイズ等を検出するものである。

【0066】具体的には、入賞口等の四隅に設けられた突起（図示せず）を、遊技盤14に設けられた開口（図示せず）に挿入し、固定することにより、遊技盤14に着脱自在に設けられ、役物検出センサ39がその挿入点を検出することとなる。そして、役物検出センサ39が検出した検出信号に基づいて、入賞口が固定されている位置、入賞口等の大きさ等を算出することができるのである。

【0067】更にまた、このボーナス放出口34からメダル保持板35に払い出される遊技メダルの数は、後述する如く、サーバ80から供給される還元データに応じて、決定される。

【0068】更にまた、メダル保持板35は、ジャックポットゲームに至った場合には、メダル保持板35に備えられたソレノイド37（図3参照）に電流を供給し、メダル保持板35に保持されていた遊技メダルを落下させ、排出口18から多くの遊技メダルが払い出されるのである。また、この「ジャックポットゲーム」は、請求項に記載された「特別遊技」に相当するものである。

【0069】入賞口42、44及び46、はずれ入賞口48、特別入賞口50に遊技メダルが入賞したときには、入賞口の種類に応じて遊技メダルが排出口18に払い出されるケースがあり、後述する如く、ジャックポットゲームに至った場合には、メダル保持板35に備えられたソレノイド37に電流を供給し、メダル保持板35に保持されていた遊技メダルを落下させ、排出口18から多くの遊技メダルが払い出される。

【0070】尚、これらの排出口18及びボーナス放出口34から払い出される遊技メダルは、上述したメダル貯留箱（図示せず）から払い出し装置56（図3参照）を介して払い出される。また、「払い出し装置56」は、請求項に記載された「還元手段」に相当する。

【0071】また、メダル遊技機10内部には、後述する局番号スイッチ41（図3参照）が設けられており、メダル遊技機における固有の通信局番号を示すものである。更には、遊技性を変更するための設定スイッチ58（図3参照）が設けられており、後述する如く、ジャックポットゲームに移行させる確率の変更が行われる。ま

た、ジャックポットゲームに移行させる確率の変更が行われる処理を実行する他にも、障害体26等可動体の変位態様の変更が行われる処理、を実行するものであってもよい。

【0072】〔遊技機の制御部の構成〕本発明の実施形態である遊技機の制御回路を示すブロック図を図3に示す。

【0073】上述した入賞口42、44及び46、はずれ入賞口48、特別入賞口50の各々に対して設置されたメダル検知センサ52は、主制御回路60のインターフェイス回路群62に接続されており、インターフェイス回路群62は、入出力バス64に接続されている。

【0074】遊技メダルが上述した障害体26、入賞口42、44及び46、はずれ入賞口48、特別入賞口50に入賞したときには、メダル検知センサ52は、検出信号をインターフェイス回路群62に供給する。この検出信号を受け取ったインターフェイス回路群62は、その検出信号を検出データに変換した後、入出力バス64に供給される。入出力バス64は、中央処理回路（以下、CPUと称する）66にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。また、CPU66の内部には、後述するタイマ（図示せず）が備えられている。

【0075】また、上述したインターフェイス回路群62には、局番号スイッチ41が接続されている。局番号スイッチ41は、4個のロータリースイッチから構成されている。また、このロータリースイッチの各々は、「0」～「F」を示すものである。局番号スイッチ41は、後述する通信用インターフェイス回路74における通信局番号を示すものであり、局番号信号をインターフェイス回路群62に供給する。また、「通信用インターフェイス回路74」は、請求項に記載された「遊技盤通信手段」に相当する。

【0076】更にまた、上述したインターフェイス回路群62には、遊技盤スイッチ38、役物検出センサ39、設定スイッチ58も接続されている。

【0077】この遊技盤スイッチ38は、遊技盤14に設けられており、その遊技盤14固有の遊技盤データとしてインターフェイス回路群62に供給する。

【0078】また、役物検出センサ39は、その入賞口等が設けられた設置点を検出するものであり、その場所に応じて役物検出信号をインターフェイス回路群62に供給する。

【0079】更にまた、設定スイッチ58は、複数段階に設定可能なキースイッチであり、鍵穴にキーを挿入し、回動させることにより、その設定が変更されるものである。設定スイッチ58は、その設定を示す設定信号をインターフェイス回路群62に供給し、その設定信号を受け取ったインターフェイス回路群62は、その設定信号を所定の設定データに変換し、その設定データを、

入出力バス64を介してCPU66に供給する。

【0080】具体的には、設定スイッチ58は、全部で6段階に設定可能であり、鍵穴の角度に応じて設定信号を決定することとなり、その設定信号をインターフェイス回路群62に供給する。設定信号を受け取ったインターフェイス回路群62は、その設定信号を設定データに変換する。この設定データは、「00」から「05」までの整数データであり、CPU66は、その設定データに応じてジャックポットゲームに移行する確率を変更することとなる。また、CPU66は、ガイドレール22及び障害体26の変位態様をも変更することとなる。尚、この設定データが小さい程、ジャックポットゲームに移行する確率は高くなる。

【0081】上述した入出力バス64には、ROM（リード・オンリー・メモリ）68及びRAM（ランダム・アクセス・メモリ）70も接続されている。

【0082】ROM68は、メダル遊技機の全体の流れを制御する制御プログラムを記録する。また、本実施形態におけるプログラムは、具体的には、下記のようなものを含む。

【0083】（A）複数の遊技機に、投入された遊技媒体に基づく遊技結果に応じて遊技者に付与するための遊技媒体の還元を行わしめ得るプログラム。

【0084】（B）前記遊技盤の種類の検出を行わしめるプログラム。

【0085】（C）当該検出の結果に基づいて前記遊技盤の種類に関する遊技盤情報の送受信を行わしめるプログラム。

【0086】（D）所定の還元価値記憶条件が成立した場合には、累積的に還元価値の記憶を行わしめるプログラム。

【0087】（E）所定の遊技移行条件が成立した場合には、当該記憶が行われた還元価値に基づいて還元が行われる特別遊技に移行せしめるプログラム。

【0088】また、本実施形態におけるプログラムは、「送受信により供給される遊技盤情報に基づいて、前記複数の遊技機の各々において記憶が行われる還元価値の調節を行わしめる」プログラムを含んでいる。

【0089】このようなプログラムを実行することにより、その「還元率」を均等にするために「還元価値」を調整することとなり、複数の遊技機の各々における公平性を維持することができる。

【0090】例えば、多くの遊技媒体を入力しなければ特別遊技に移行しないような遊技盤が装着されている場合には、多くの還元を行うこととなる一方、多くの遊技媒体を入力しなくても特別遊技に移行するように遊技盤が備えられている場合には、多くの還元を行わない。これにより、「還元」は異なるとしても、「還元率」を変更することなく、複数の遊技機の各々における公平性を維持することができる。

【0091】また、本実施形態でのプログラムは、ROM68に記録されていたが、ハードディスク装置、CD-ROM及びDVD等の記憶媒体に記録されていればよい。また、これらのプログラムは、予め記録されているものでなくとも、電源投入後にRAM70等に記録されるものでもよい。更にまた、プログラムの各々が別々の記憶媒体に記録されていてもよい。

【0092】また、遊技盤を変更することにより生ずる還元率の格差以外にも、本実施形態においては、下記のようなものを含む。

【0093】（A）特別遊技に移行する可能性に関する設定を行わしめるプログラム。

【0094】（B）当該設定の検出を行わしめるプログラム。

【0095】（C）当該検出の結果に基づいて前記設定に関する設定情報の送受信を行わしめるプログラム。

【0096】また、本実施形態におけるプログラムは、「送信される設定情報に基づいて、記憶が行われる還元価値の調節を行わしめる」プログラムを含んでいる。

【0097】また、RAM70は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。具体的には、遊技盤データ、役物データ、設定データを含む遊技機データ、エイリアンデータ、ジャックポットデータ、払い出しデータ等が含まれている。

【0098】また、「CPU66」、「ROM68」及び「RAM70」は、請求項に記載した「還元手段」、「遊技盤検出手段」、「遊技盤通信手段」、「還元価値記憶手段」、「遊技移行手段」及び「還元価値調節手段」に相当する。

【0099】更に、入出力バス64には、インターフェイス回路群72も接続されている。インターフェイス回路群72には、スピーカ54、駆動モータ30、装飾ランプ36、ソレノイド37、払い出し装置56、表示装置43、45、47、が接続されており、インターフェイス回路群72は、CPU66における演算処理の結果に応じて上述した装置の各々を制御すべく駆動信号や駆動電力、各種信号を供給する。

【0100】更にまた、入出力バス64には、乱数を発生させるための乱数発生部65が接続されている。乱数を発生させるための命令がCPU66から乱数発生部65へ発せられたときには、乱数発生部65は所定の範囲の乱数を発生させ、その乱数の値を示す信号を入出力バス64に発するのである。CPU66は、この発生された乱数により遊技の進行状況を決定する。

【0101】更にまた、入出力バス64には、通信用インターフェイス回路74も接続されており、通信用インターフェイス回路74は、公衆電話回線網やローカルエリアネットワーク（LAN）等の通信回線を介して、サーバ80等との通信をするためのものである。

【0102】更にまた、インターフェイス回路群72に

は、表示制御装置200も接続されており、表示制御装置200は、主制御回路60から発せられる画像表示命令に基づいて表示制御装置200に接続されている表示装置32を駆動するための駆動信号を発する。

【0103】[メダル遊技機の表示制御装置の構成] 上述した表示制御装置200の回路を示すブロック図を図4に示す。

【0104】インターフェイス回路202は、入出力バス204に接続されており、上述した主制御回路60から発せられた画像表示命令は、インターフェイス回路202を介して入出力バス204に供給される。入出力バス204は、中央処理回路(以下、CPUと称する)206にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。

【0105】尚、本実施形態における画像表示命令には、画像を表示させる旨のデータと、画像データ、及び、画像データをビデオRAM214に記録する位置データを含んでおり、表示制御装置200に画像データが予め記録された画像データ用ROMを備えない構成としたが、本発明はこれに限らず、表示制御装置200にEPROM等、書き込み可能な不揮発性の記録媒体を備え、インターフェイス回路202を介して、画像データをEPROM等の記録媒体に記録することにより、遊技を開始する前に予め記録させても問題ない。

【0106】上述した入出力バス204には、ROM(リード・オンリー・メモリ)208及びRAM(ランダム・アクセス・メモリ)210も接続されている。ROM208は、主制御回路60から発せられた画像表示命令に基づいて表示装置32に供給する駆動信号を生成するための表示制御プログラムを記憶する。一方、RAM210は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

【0107】更に、入出力バス204には、画像データプロセッサ(以下、VDPと称する)212も接続されている。このVDP212は、所謂スプライト回路、スクリーン回路、及びバレット回路等の回路を含み、表示装置32に画像を表示させるための種々の処理を行うことができる処理装置である。

【0108】上述したVDP212には、主制御回路60から発せられた画像表示命令に応じた画像データを記憶するためのビデオRAM214と、表示装置32を駆動するための駆動信号を発する駆動回路218と、が接続されている。

【0109】上述したCPU206は、ROM208に記憶されている表示制御プログラムを読み出して実行することにより、主制御回路60から発せられた画像表示命令に応じて表示装置32に表示する画像データをビデオRAM214に記憶させる。主制御回路60から発せられる画像表示命令には、背景表示命令や、図柄表示命令、キャラクタ表示命令等の表示命令が含まれる。

【0110】上述した図柄の画像データは、表示装置32において図柄を変動表示するときや、停止表示する際に用いるものであり、多様の表示態様、例えば、拡大した画像、縮小した画像、変形した画像等に応じた画像データを含むものである。また、上述したキャラクタ画像データは、キャラクタが一連の動作をする態様を表示するのに必要となる画像データを含むものである。

【0111】次に、上述したビデオRAM214に生成される画像データの概念を示す概略図を図5に示す。

【0112】図5に示す如く、画面表示命令によってビデオRAM214に生成される画像データの大きさ(以下、画面画像領域R1と称する)は、表示装置32に表示される表示領域R2より大きくなるように設定されている。尚、図5においては、画面画像領域R1は、実線で囲まれた領域を示し、表示領域R2は、破線で囲まれた領域を示す。このように設定することにより、後述する如く、表示装置32に表示すべき画像を円滑にスクロール表示させることができるのである。

【0113】主制御回路60から図柄表示命令が発せられたときには、VDP212は、識別情報画像である図柄を示す各画像D1~D3の画像データを、表示装置32に図柄の画像を表示すべき位置に対応するビデオRAM214における位置に読み出した画像データを配置する。

【0114】また、主制御回路60からキャラクタ表示命令が発せられたときには、VDP212は、キャラクタ画像C1~C3の各々の画像データを、表示装置32にキャラクタの画像を表示すべき位置に対応するビデオRAM214における位置に読み出した画像データを配置する。

【0115】更にまた、主制御回路60から背景表示命令が発せられたときには、VDP212は、背景の画像B1の画像データを、表示装置32に背景の画像を表示すべき位置に対応するビデオRAM214における位置に読み出した画像データを配置する。

【0116】VDP212は、ビデオRAM214に画像データを生成した後、表示領域R2に記憶されている画像データのみをビデオRAM214から読み出し、これを表示信号として駆動回路218に供給するのである。そして、上述した如く、1コマ毎画像を表示させ、その画像の表示位置を変更させることによって、静止画像が動画像として表示されるのである。

【0117】[画像の表示例] 上述した如く画像データをビデオRAM214上に記録することによって表示装置32に画像が表示され、遊技が進められる。この遊技において表示される画像の表示例については図6に示すようになる。

【0118】図6に示す如く、表示装置32は、その上部に、エイリアン33aが表示されており、下部に、キャラクタ33b及び33cが表示されている。また、表

示装置32は、その下方端部には、「1」から「12」の番号33dが表示されている。更にまた、表示装置32は、その右側に、メッセージボード33eが表示されており、そのメッセージボード33eが、変動表示されるケースもあり、その停止表示された図柄に応じて、ボーナスアイテムを取得することができ、遊技状態を変更することとなるのである。

【0119】上述する如く、入賞口42、44及び46に遊技メダルが入賞された場合には、その入賞口の前面に設けられた表示装置43、45及び47に基づいて、  
「1」から「12」の番号33dのいずれかから砲弾が  
上方向に発射され、表示装置32の上部に表示されてい  
るエイリアン33aが消去されることとなる。また、障  
害体26の保持部に遊技メダルが保持された場合には、  
上述したメッセージボード33eが変動表示を開始し、  
停止表示した態様に基づいてボーナスアイテムを取得す  
ることができる。

【0120】更にまた、上述した如く、入賞口42、44及び46、障害体26に遊技メダルが入賞された場合には、後述する如き還元データから読み出されたよう  
に、排出口18、ボーナス放出口34、から遊技メダル  
が払い出される。

【0121】そして、表示装置32に表示されているエイリアン33aの全てを消去することにより、「ジャックポットゲーム」に移行するのである。このジャックポットゲームに移行することにより、ソレノイド37が駆動され、上述したメダル保持板35に保持されている遊技メダルを落下させることとなり、メダル保持板35に保持されていた遊技メダルの数に相当する遊技メダルが排出口18から払い出されることとなる。

【0122】本体部11から本体枠12を開放した概略図を図7に示す。また、本体部11から遊技盤14を取り外した概略図を図8に示す。尚、上述した図1に示した構成要素と対応する構成要素には同一の符号を付した。

【0123】本体枠12は、その上部12aが、図7に示す如く、本体部11の上部11bと回動自在に接続されている。この本体枠12を開放することにより、メダル遊技機10内部に組みつけられた遊技盤14が取り外し可能となるのである。

【0124】また、本体枠12の側面には、側面カバー13が備えられており、その端部には、上述した障害体26が移動するための切欠き13aが形成されている。

【0125】遊技盤14は、本体部11に、螺子等の固定部材により組み付けられており、その固定部材を取り外すことにより、図8に示す如く、遊技盤14を移動可能とすることができる。そして、同シリーズである遊技盤15を本体部11に取り付けることができる。

【0126】遊技盤14の後方、即ち、本体部11内部には、主制御回路60を含む制御盤が備えられており、

遊技盤14と電氣的に接続されている。また、本体部11内部には、メダル貯留箱が備えられている。更にまた、遊技盤14の後方には、駆動モータ30等を位置決めした状態で固定するための固定用レール51を複数備えたレール板53が備えられている。

【0127】固定用レール51と駆動モータ30との分解斜視図を図9に示す。

【0128】駆動モータ30は、本体部30aと、その本体部30aの一端に設けられた駆動部30bと、本体部30aの他端に設けられた2つの螺子穴30cと、で構成されている。

【0129】更にまた、駆動モータ30には、固定用レール51に固定するための固定片55が用いられる。この固定片55にも螺子穴55a及び55bが形成されており、この螺子穴55a及び55bの各々と、上述した駆動モータ30における螺子穴30cの各々と、に2本の螺子57を螺合させることにより、固定用レール51を挟持するように、駆動モータ30が固定される。

【0130】固定された駆動モータ30は、遊技盤14を組み付けることにより、その駆動部30bと、上述した駆動機構と、が接続され、遊技盤14における障害体26を左右方向に移動させるのである。

【0131】上述した実施形態における駆動モータ30は、遊技盤の各々における障害体等を移動させるための駆動機構がどの位置にあったとしても、固定用レール51の各所に固定することができるため、どのような遊技盤であっても取り替え可能である。

【0132】上述した如く、遊技機の筐体に装着される「遊技盤を一の遊技盤から他の遊技盤に変更することが可能」となる。また、「遊技盤に設けられた役物に動力を供給する動力源、又は／及び当該動力源から供給された動力を当該役物に伝達する動力伝達手段、を移動させるための移動手段」を遊技機に備えたことにより、遊技盤の変更に伴い、役物の位置を変更することができるため、変更する遊技盤に多くのバリエーションをもたせることができ、遊技者に対して、飽きのこない遊技機を提供することができる。

【0133】これによれば、遊技機を「筐体に装着された前記遊技盤が一の遊技盤であるときと他の遊技盤であるときとでは、前記遊技媒体が当該入賞口に入賞したときに払い出される遊技媒体の数が異なる」ように構成することができる。これにより、遊技盤のみならず、遊技内容も変更することが可能となるため、遊技に多くのバリエーションを持たせ、遊技者に飽きのこない遊技機を提供することができる。

【0134】尚、本実施形態におけるメダル遊技機10では、駆動モータ30の固定位置を変更可能としたが、本発明はこれに限らず、入賞口42、44及び46等の役物を着脱自在とし、その固定位置を変更可能とするものであってもよい。具体的には、駆動モータ30を着脱

自在に固定していた固定用レール51のような固定部材を用いて役物を固定する。更にまた、ソレノイド等を用いて動作が行われる可動役物であってもよい。

【0135】上述した如く、メダル遊技機10を、「筐体に装着された前記遊技盤が一の遊技盤であるときと他の遊技盤であるときとでは、当該役物の変更可能」であるように構成しているため、遊技機で行われるゲームにより多くのバリエーションを持たせることが可能となるのである。また、役物を変更することにより、遊技者に対して飽きのこない遊技機を提供することが可能となる。

【0136】更に、上述した実施形態におけるメダル遊技機10では、障害体26及び入賞口42、44、46等、各種役物は、固定位置を変更することができるものであったが、本発明はこれに限らず、各種役物の形状、サイズ等、異なるものであってもよい。

【0137】これによって、遊技機で行われるゲームにより多くのバリエーションを持たせることが可能となるのである。また、役物を変更することにより、遊技者に対して飽きのこない遊技機を提供することが可能となる。

【0138】更にまた、上述した実施形態におけるメダル遊技機10では、障害体26及び入賞口42、44、46等、各種役物は、駆動モータ30の駆動により可動することがあったが、本発明はこれに限らず、その移動速度、可動速度を変更可能とするものであってもよく、更には、開閉を行う可動片等であれば、その開閉タイミングを調節することができるものであってもよい。これによって、遊技機で行われるゲームにより多くのバリエーションを持たせることが可能となるのである。また、役物を変更することにより、遊技者に対して飽きのこない遊技機を提供することが可能となる。

【0139】更にまた、上述した実施形態におけるメダル遊技機10では、駆動モータ30を移動可能なものとしたが、本発明はこれに限らず、駆動モータ30は固定されているが、駆動モータ30の動力を障害体26に伝える動力伝達部材を着脱自在に、かつ、移動自在に固定するものであってもよく、駆動モータ30及び動力伝達部材を着脱自在に、かつ、移動自在に固定するものであっても、もちろんよい。また、「駆動モータ30」は、請求項に記載された「動力源」に相当し、「動力伝達部材」は、請求項に記載された「動力伝達手段」に相当する。更に、「固定用レール51」、「固定片55」及び「螺子57」は、請求項に記載された「移動手段」に相当する。

【0140】[サーバの構成]メダル遊技機が通信端末器としてサーバに接続されている例を図10に示す。

【0141】メダル遊技機10は、通信回線を介してサーバ80に接続されている。この通信回線は、公衆電話回線網や、携帯電話回線網や、ローカルエリアネットワ

ーク(LAN)等からなる通信回線である。

【0142】サーバ80は、後述する如く、通信回線を介してメダル遊技機10から発せられたプログラム要求信号に基づいて、要求されたプログラムをメダル遊技機10に供給し、更には、自らメダル遊技機10にプログラムを供給する処理を行う。

【0143】尚、本実施形態では、上位、下位の管理概念を有するサーバ、クライアント型の通信を行っていたが、本発明はこれに限らず、相互に対等な管理概念を有するピア・トゥー・ピア(peer to peer)型の通信を行っても問題なく、少なくとも2台のメダル遊技機10の間で通信可能に接続されていればよい。更には、サーバ80を介することなく、一のメダル遊技機10をサーバとして用いて、他のメダル遊技機10との間で通信可能に接続されておりればよい。

【0144】[サーバの制御部の構成]上述したサーバ80の構成を示すブロック図を図11に示す。

【0145】サーバ80は、ハードディスクドライブ88と、CPU82と、ROM84と、RAM86と、通信用インターフェイス回路90と、局番号スイッチ87と、から構成されている。ハードディスクドライブ88には、後述するプログラム、データベース等が記録される。また、通信インターフェイス回路90は、図10に示した如く、公衆電話回線網やローカルエリアネットワーク(LAN)等の通信回線を介して複数のメダル遊技機と通信可能に接続され、局番号スイッチ87により当該通信局番号が設定される。尚、サーバ80は、複数のメダル遊技機の親局となり、局番号スイッチ87は「0000」に設定される。また、「CPU82」、「ROM84」、「RAM86」及び「通信用インターフェイス回路90」は、請求項に記載した「遊技盤通信手段」、「還元価値調節手段」に相当する。

【0146】また、メダル遊技機10及びサーバ80間の送信データは、ヘッダ部とパケット部から構成されており、ヘッダ部には送信元の通信局番号、送信先の通信局番号等が含まれている。一方、パケット部には命令コードと、その命令コードに基づいたデータ等が含まれている。例えば、通信局番号「0001」のメダル遊技機から通信局番号「0000」のサーバ80にデータ送信する場合には、送信元の通信局番号に「0001」がセットされ、また送信先の通信局番号に「0000」がセットされる。そして、命令コード及びデータをセットした後に、送信データが送信され、送信先の通信局番号が「0000」であるサーバ80のみがこの送信データを受信することになる。

【0147】[サーバの制御プログラム及び画面]上述したハードディスクドライブ88に記録されているプログラムには、メダル遊技機10との通信をするためのプログラム、メダル遊技機10から発せられた情報を受信するためのプログラム等がある。

【0148】また、本実施形態におけるプログラムは、「送受信により供給される遊技盤情報に基づいて、前記複数の遊技機の各々において記憶が行われる還元価値の調節を行わしめる」プログラムを含んでいる。

【0149】更には、「送信される設定情報に基づいて、記憶が行われる還元価値の調節を行わしめる」プログラムを含んでいる。

【0150】尚、本実施形態におけるサーバ80では、少なくとも上述した如きプログラムが記録されていたが、本発明はこれに限らず、メダル遊技を制御するプログラムや、可変表示ゲームを制御するプログラム等を含むものであってもよい。

【0151】また、本実施形態においては、サーバ80にメダル遊技機10が接続されていたが、本発明はこれに限らず、サーバ80と通信可能に接続されたものであり、かつ、遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは構成要素が異なる他の遊技盤に変更することが可能となるものであればよく、例えば、サーバ80は、表示させるための画像データ等、その画像データを表示させるためのデータを遊技機に送信する構成とし、その構成とすることにより同様の作用及び効果を得ることができるのである。

【0152】更には、サーバ80におけるハードディスクドライブ88には、メダル遊技機10に関するデータベースが記録されている。このデータベースには、図12に示す如く、遊技機情報データベースが含まれており、そのデータベースは、サーバ80と接続されているメダル遊技機の各々に対して、遊技機情報等の各項目が格納され、サーバ80の表示装置に表示され、集中管理、検索が行われる。

【0153】また、本実施形態において、メダル遊技機10のみをサーバ80に接続した構成としたが、本発明はこれに限らず、パチンコ遊技機のみを接続した構成としてもよく、更には、単一種類の遊技機を接続したものでなくとも、メダル遊技機10、パチンコ遊技機10を含めた遊技機をサーバ80に接続した構成としてもよい。

【0154】この遊技機情報は、図12に示す如く、遊技盤情報、役物情報、設定情報等を含むものであり、それらの各項目には、コード化された遊技盤データ、役物データ、設定データが格納されることとなる。

【0155】サーバ80のハードディスクドライブ88には、遊技機情報データベースの他にも、還元情報データベースが位置付けられており、そのデータベースの項目は、上述した各種のデータと、そのデータに応ずる適切な還元が行われるようにした還元データと、を関連付けられている。

【0156】このため、ある遊技機がサーバ80に接続された場合には、その遊技機情報データベースの各項目が逐次記録されることとなる。そして、その遊技機情報

データベースの各項目が記録されている場合には、その各種のデータから適切な還元データを選択することができ、その還元データのある遊技機に供給することにより、複数の遊技機の各々において生じ得る不公平性を排除する可能性が高まることとなる。

【0157】〔メダル遊技機の動作〕上述した主制御回路60において実行されるメダル遊技機10を制御するサブルーチンを図13から図15に示し、また、サーバ80を制御するサブルーチンを図16に示す。尚、図13及び図16に示すサブルーチンは、予め実行されているメダル遊技機10のメインプログラムから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。

【0158】以下においては、メダル遊技機10は予め起動されており、上述したCPU66において用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものとする。

【0159】最初に、メダル遊技機10では、図13に示す如く、情報送受信処理を実行する（ステップS11）。この処理において、CPU66は、後述する如く、遊技盤の種類を示す遊技盤データ、役物の数、配置を示す役物データ、設定スイッチ58により設定された設定データ等、各種の遊技機情報を取得する。そして、CPU66は、後述する如く、取得した遊技機情報をサーバ80に供給することにより、還元データを取得する。

【0160】尚、この遊技機情報には、通信先であるサーバ80の通信局番号と、通信元であるメダル遊技機10の通信局番号と、が含まれており、それらの通信局番号は、局番号スイッチから供給される信号に基づいて設定され、サーバ80が「00」と設定されているため、「00」と設定されるのである。この処理が終了した後は、ステップS12に処理を移す。

【0161】次いで、メダル遊技機10では、駆動モータ制御処理を実行する（ステップS12）。この処理において、CPU66は、RAM70に記録されている遊技状態を示すデータを読み出し、そのデータに応じ、入出力バス64及びインターフェイス回路群72を介し、駆動モータ30に駆動信号を供給する。この駆動信号を受け取った駆動モータ30は、駆動を開始し、駆動機構を介してその動力を障害体26に伝える。

【0162】また、CPU66は、設定スイッチ58から供給される設定信号を受け取り、その設定信号に応じて、上述した駆動信号の振幅を変化させることにより、その駆動モータ30の駆動速度及び駆動方向を変化させることとなる。尚、CPU66は、上述した設定スイッチ58の設定に応じて駆動信号の振幅を調節するだけでなく、メダル遊技機10の遊技状態に応じて駆動信号の振幅を調節することとなる。これにより、CPU66は、駆動モータ30を制御することにより、障害体26を左右方向に移動させるのである。この処理が終了した

後には、ステップS13に処理を移す。

【0163】次いで、遊技メダル検出処理を実行する（ステップS13）。この処理において、CPU66は、後述する如く、メダル検知センサ52から発せられる検出信号を、インターフェイス回路群62を介して受け取り、その検出信号に応じて、処理を行う。この処理が終了した後は、ステップS14に処理を移す。

【0164】次いで、画像表示処理を実行する（ステップS14）。この処理において、CPU66は、入出力バス64及びインターフェイス回路群72を介し、画像表示命令を表示制御装置200に供給する。画像表示命令を受けた表示制御装置200は、その命令に基づいて、背景画像データ、図柄画像データ、キャラクタ画像データ等、各種の画像データをビデオRAM214に記録し、所定の信号に変換した後に、所定の信号を表示装置32に供給する。この所定の信号を受け取った表示装置32は、その信号に基づいて、図6に示す如き画像を表示させる。これによって、表示装置32において、遊技を進行させることとなるのである。この処理が終了した後は、ステップS15に処理を移す。

【0165】次いで、音声再生処理を実行する（ステップS15）。この処理において、CPU66は、音声データを選択し、又は生成し、インターフェイス回路群72にその音声データをスピーカに供給することにより、音声を発生させる。この処理が終了した後は、ステップS16に処理を移す。

【0166】次いで、電飾制御処理を実行する（ステップS16）。この処理において、CPU66は、入出力バス64及びインターフェイス回路群72を介して、装飾ランプ36に、それらの電飾を制御する制御信号を供給する。制御信号を受け取った装飾ランプ36は、その信号に基づいて、点灯、消灯、を行うのである。尚、電飾の色、点滅パターン等を制御するケースがある。この処理が終了した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0167】上述した如く、ステップS11で呼び出される情報送受信処理ルーチンでは、図14に示す如く、遊技盤検出処理を実行する（ステップS21）。この処理において、CPU66は、インターフェイス回路群62、入出力バス64を介して、遊技盤スイッチ38から供給された遊技盤14固有の遊技盤データを受け取り、RAM70に記録する。この処理が終了した場合には、ステップS22に処理を移す。

【0168】次いで、メダル遊技機10では、役物検出処理を実行する（ステップS22）。この処理において、CPU66は、インターフェイス回路群62、入出力バス64を介して、役物検出センサ39から供給された役物固有の役物検出信号を受け取り、その役物検出信号に基づいて、役物が配置される位置、数等を示す役物データを受け取り、RAM70に記録する。尚、本実施

形態における役物とは、入賞口42、44及び46、はずれ入賞口48、特別入賞口50、障害体26が該当する。この処理が終了した場合には、ステップS23に処理を移す。

【0169】次いで、メダル遊技機10では、設定検出処理を実行する（ステップS23）。この処理において、CPU66は、設定スイッチ58から、インターフェイス回路群62、入出力バス64を介して、設定データを受け取り、RAM70に記録する。

10 【0170】具体的には、上述した如く、設定データは、「00」から「05」の整数であり、CPU66は、その設定データを受け取り、そのままRAM70に記録することとなる。この処理が終了した場合には、ステップS24に処理を移す。

20 【0171】次いで、メダル遊技機10では、遊技機情報送信処理を実行する（ステップS24）。この処理において、CPU66は、ステップS21からステップS23の処理によりRAM70に記録された、遊技盤データ、役物データ、設定データ等各種の遊技機情報を読み出し、それらの各種のデータを、入出力バス64、通信用インターフェイス回路74を介して、サーバ80に供給する。この処理が終了した場合には、ステップS25に処理を移す。

30 【0172】一方、サーバ80では、図16に示す如く、遊技機情報受信処理を実行する（ステップS101）。この処理において、CPU82は、ステップS24の処理により供給された各種の遊技機データを、通信用インターフェイス回路90を介して受け取り、RAM86に記録する。この処理が終了した場合には、ステップS102に処理を移す。

40 【0173】次いで、サーバ80では、遊技機情報データベース更新処理を実行する（ステップS102）。この処理において、CPU82は、ステップS101の処理によりRAM86に記録された遊技機情報をハードディスクドライブ88に位置付けられた遊技機情報データベースに記録する。具体的には、CPU82は、局番号データ、遊技盤データ、役物データ、設定データを含む遊技機情報を受け取り、局番号データを読み出す。そして、CPU82は、その局番号データと一致する遊技機に関する項目に、遊技盤データ、役物データ、設定データを記録することとなる。この処理が終了した場合には、ステップS103に処理を移す。

50 【0174】次いで、サーバ80では、還元情報データベース検索処理を実行する（ステップS103）。この処理において、CPU82は、ステップS102の処理により記録された遊技機情報を読み出し、その遊技機情報に基づいて、ハードディスクドライブ88に位置付けられた還元情報データベースから、その遊技機情報に該当する還元データを検索する。そして、CPU82は、還元データを検索し、遊技機情報と、還元データの各々

と、が一致すると判別した場合には、その還元データを読み出し、RAM86に記録する。この処理が終了した場合には、ステップS104に処理を移す。

【0175】次いで、サーバ80では、還元情報送信処理を実行する(ステップS104)。この処理において、CPU82は、ステップS103の処理によりRAM86に記録された還元データを読み出し、通信用インターフェイス回路90を介して、メダル遊技機10に供給する。この処理が終了した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0176】一方、メダル遊技機10では、還元情報受信処理を実行する(ステップS25)。この処理において、CPU66は、通信用インターフェイス回路74、入出力バス64を介して、供給された還元データを受け取り、RAM70に記録する。この処理が終了した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0177】上述した如く、ステップS13で呼び出される遊技メダル検出ルーチンでは、図15に示す如く、障害体26に遊技メダルが入賞したか否かを判断する(ステップS61)。このステップS61の処理において、障害体26に遊技メダルが入賞した場合には、メダル検知センサ52がこれを検知し、インターフェイス回路群62に検出信号を供給する。インターフェイス回路群62は、受け取った検出信号を検出データに変換した後に、その検出データを、入出力バス64を介して、CPU66に供給する。CPU66は、この検出データを受け取ったと判別した場合には、内部抽選処理を実行する(ステップS62)。また、この処理において、CPU66は、この検出データを受け取っていないと判別した場合には、ステップS63に処理を移す。

【0178】次いで、入賞口42、44及び46、障害体26に遊技メダルが入賞したか否かを判断する(ステップS63)。この処理において、入賞口42、44及び46、障害体26に遊技メダルが入賞した場合には、メダル検知センサ52がこれを検知し、インターフェイス回路群62に検出信号を供給する。インターフェイス回路群62は、受け取った検出信号を検出データに変換した後に、その検出データを、入出力バス64を介して、CPU66に供給する。CPU66は、この検出データを受け取ったと判別した場合には、ステップS64に処理を移す。この処理において、CPU66は、入賞口に遊技メダルが入賞しなかったと判別した場合には、ステップS68に処理を移す。

【0179】次いで、ステップS64では、遊技状態変更処理を実行する。この処理において、CPU66は、遊技メダルが入賞した役物に応じて、遊技状態の変更を行う。具体的には、CPU66は、遊技メダルが入賞口42、44及び46に入賞したと判別した場合には、その入賞した入賞口42、44及び46の前面に設けられた表示装置43、45及び47に表示された数字に応じ

て、エイリアンデータを減少させるケースがある。この処理を終了した場合には、ステップS65に処理を移す。

【0180】次いで、還元情報参照処理を実行する(ステップS65)。この処理において、CPU66は、RAM70に記録された還元データを参照する。この処理を終了した場合には、ステップS66に処理を移す。

【0181】次いで、処理を実行する(ステップS66)。この処理において、CPU66は、ステップS65の処理により読み出した還元データに基づいて、払い出しメダル枚数データ、ジャックポットデータを算出し、RAM70に記録する。この処理を終了した場合には、ステップS67に処理を移す。また、このジャックポットデータは、請求項に記載された「還元価値」に相当するものである。

【0182】次いで、メダル払い出し処理を実行する(ステップS67)。この処理において、CPU66は、ステップS66の処理によりRAM70に記録された払い出しメダル枚数データ、ジャックポットデータに基づいて、遊技メダルの払い出し数、及び、遊技メダルの払い出し口を示す払い出し信号を、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して、払い出し装置56に供給する。この払い出し信号を受け取った払い出し装置56は、その信号に基づいて、排出口18、ボーナス放出口34に対する遊技メダルの払い出しを実行する。

【0183】また、CPU66は、払い出し信号を発した後は、その払い出しメダル枚数データをリセットする、即ち、「00」と記録する。更には、CPU66は、払い出し信号を発した後は、ジャックポットデータをリセットすることではなく、メダル保持板35に保持されている遊技メダルの数を累積的に記録することとなる。

【0184】尚、本実施形態でのメダル遊技機10における払い出し装置56は、還元データに基づいて、排出口18及びボーナス放出口34の少なくとも一つに、所定の数の遊技メダルを払い出すこととなるが、本発明はこれに限らず、排出口18のみに払い出しを行い、ボーナス放出口34、メダル保持板35等を設けることなく、ジャックポットデータのみをRAM70に記録するものであってもよい。更には、払い出し口が3つ以上設けられていてもよい。この処理が終了した場合には、ステップS68に処理を移す。

【0185】次いで、ジャックポット条件が成立したか否かを判断する(ステップS68)。この処理において、CPU66は、RAM70に記録された、表示装置32に表示されているエイリアン33aの数を示すエイリアンデータを読み出し、そのデータが「00」であるか否かを判断することとなる。CPU66は、エイリアンデータが「00」であると判別した場合には、ステッ

ブS67に処理を移し、エイリアンデータが「00」でないと判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0186】次いで、ステップS69では、CPU66は、ジャックポットゲーム移行処理を実行する。この処理において、CPU66は、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して、ソレノイド37に駆動信号を供給する。これにより、ソレノイド37が磁力を発生し、メダル保持板35を傾斜させ、メダル保持板35に保持された遊技メダル全てを落下させることとなる。そして、CPU66は、RAM70に記録されたジャックポットデータを読み出し、その値に相当する遊技メダルを払い出すべく、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して、払い出し装置56に払い出し信号を供給する。この払い出し信号を受け取った払い出し装置56は、その払い出し信号に基づいて、排出口18からジャックポットデータに相当する遊技メダルを払い出すこととなる。また、CPU66は、このジャックポットデータをリセットする、即ち、ジャックポットデータを「00」として記録することとなる。尚、CPU66は、遊技当初からメダル保持板35に保持されている遊技メダルの数も累積的に記録している。この処理が終了した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0187】上述したステップS21、ステップS23、ステップS24、ステップS65からステップS67、ステップS101からステップS104の処理を行うことによって、「前記複数の遊技機の各々は、前記遊技盤の種類を検出を行う遊技盤検出手段と、当該検出の結果に基づいて前記遊技盤の種類に関する遊技盤情報の送受信を行う遊技盤通信手段と、所定の還元価値記憶条件が成立した場合には、累積的に還元価値の記憶を行う還元価値記憶手段と、所定の遊技移行条件が成立した場合には、前記還元価値記憶手段により記憶が行われた還元価値に基づいて前記還元手段に還元を行わせる特別遊技に移行させる遊技移行手段と、を備えたものであり、かつ、前記複数の遊技機の各々における前記遊技盤通信手段から送信される遊技盤情報に基づいて、前記複数の遊技機の各々において記憶が行われる還元価値の調節を行う還元価値調節手段を備えた」構成とすることにより、その「還元率」を均等にするために「還元価値」を調整することとなり、複数の遊技機の各々における公平性を維持することができる。

【0188】例えば、多くの遊技媒体を入力しなければ特別遊技に移行しないような遊技盤が装着されている場合には、多くの還元を行うこととなる一方、多くの遊技媒体を入力しなくても特別遊技に移行するように遊技盤が備えられている場合には、多くの還元を行わない。これにより、「還元」は異なるとしても、「還元率」を変更することなく、複数の遊技機の各々における公平性を維持することができる。

【0189】更にまた、遊技盤を変更することにより生ずる還元の格差以外にも、「特別遊技に移行する可能性に関する設定を行う設定手段と、当該設定の検出を行う設定検出手段と、当該検出の結果に基づいて前記設定に関する設定情報の送受信を行う遊技盤通信手段と、を備えた複数の遊技機を含み、当該複数の遊技機の各々における前記設定結果通信手段から送信される設定情報に基づいて、前記複数の遊技機の各々において記憶が行われる還元価値の調節を行う還元価値調節手段を備えたことを特徴とする遊技システム」であってもよい。

【0190】また、上述したステップS21、ステップS23、ステップS24、ステップS65からステップS67、ステップS101からステップS104の処理を行うことによって、「前記複数の遊技機の各々は、所定の還元価値記憶条件が成立した場合には、累積的に還元価値の記憶が行われるとともに、所定の遊技移行条件が成立した場合には、当該記憶が行われた還元価値に基づいて還元が行われるものであり、かつ、前記複数の遊技機の各々における前記遊技盤の種類に関する遊技盤情報に基づいて、前記複数の遊技機の各々において記憶が行われる還元価値の調節が行われる」ので、その「還元率」を均等にするために「還元価値」を調整することとなり、複数の遊技機の各々における公平性を維持することができる。

【0191】例えば、多くの遊技媒体を入力しなければ特別遊技に移行しないような遊技盤が装着されている場合には、多くの還元を行うこととなる一方、多くの遊技媒体を入力しなくても特別遊技に移行するように遊技盤が備えられている場合には、多くの還元を行わない。これにより、「還元」は異なるとしても、「還元率」を変更することなく、複数の遊技機の各々における公平性を維持することができる。

【0192】更にまた、遊技盤を変更することにより生ずる還元率の格差以外にも、「特別遊技に移行する可能性に関する設定が行われ、当該設定に関する設定情報に基づいて、前記複数の遊技機の各々において記憶が行われる還元価値の調節が行われることを特徴とする遊技システム」であってもよい。

【0193】更にまた、このような遊技システムは、「前記遊技盤に設けられた役物に動力を供給する動力源、又は／及び当該動力源から供給された動力を当該役物に伝達する動力伝達手段、を移動させるための移動手段を有するものであり、かつ、前記移動手段により前記動力源、又は／及び前記動力伝達手段を移動させることにより、前記遊技盤を一の遊技盤から他の遊技盤に変更することが可能となるものである」ので、遊技機で行われるゲームにより多くのバリエーションを持たせることが可能となる。また、役物を変更することにより、遊技者に対して飽きのこない遊技装置を提供することが可能となる。

【0194】尚、これらのような複数の遊技機は、「前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは構成要素が異なる他の遊技盤に変更することが可能となるもの」であるが、実際に、筐体に装着される遊技盤自体を変更することなく、その遊技盤面に着脱自在に設けられた入賞装置、障害体等、構成要素の数、配置、形状等を変更するものであってもよい。

【0195】

【発明の効果】本発明によれば、「前記複数の遊技機の各々は、前記遊技盤を、一の遊技盤から、当該一の遊技盤とは構成要素が異なる他の遊技盤に変更することが可能となるもの」であるので、構成要素の異なる遊技盤に変更することにより、低価格でバリエーションに富んだ遊技を提供することができ、遊技者を飽きさせることなく、遊技者の興味を持続させることとなる。

【0196】また、このような複数の遊技機の各々を制御する遊技システムは、「前記複数の遊技機の各々は、所定の還元価値記憶条件が成立した場合には、累積的に還元価値の記憶が行われるとともに、所定の遊技移行条件が成立した場合には、当該記憶が行われた還元価値に基づいて還元が行われるものであり、かつ、前記複数の遊技機の各々における前記遊技盤の種類に関する遊技盤情報に基づいて、前記複数の遊技機の各々において記憶が行われる還元価値の調節が行われる」構成とすることにより、その「還元率」を均等にするために「還元価値」を調整することとなり、複数の遊技機の各々における公平性を維持することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明によるメダル遊技機の概観図である。

【図2】 本発明によるメダル遊技機の遊技盤面の拡大正面図である。

【図3】 本発明によるメダル遊技機の主制御回路を示すブロック図である。

【図4】 本発明によるメダル遊技機の表示制御回路を示すブロック図である。

【図5】 表示制御装置のビデオRAMにおける画像データの配置の概念を示す概略図である。

【図6】 本発明によるメダル遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図7】 本発明によるメダル遊技機の概観図である。

【図8】 本発明によるメダル遊技機の概観図である。

【図9】 本発明によるメダル遊技機のスライドレール及び駆動モータの拡大図である。

【図10】 ネットワークを介してサーバと遊技機とが接続された構成とした場合における概略を示す図である。

【図11】 本発明によるサーバの主制御回路を示すブロック図である。

【図12】 本発明によるサーバの画面表示を示す概略図である。

【図13】 本発明によるメダル遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図14】 本発明によるメダル遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図15】 本発明によるメダル遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図16】 本発明によるサーバにおいて実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【符号の説明】

10 メダル遊技機

14、15 遊技盤

18 排出口

19、20 装飾板

22 ガイドレール

26 障害体

30 駆動モータ

32、43、45、47 表示装置

34 ボーナス放出口

35 メダル保持板

36 装飾ランプ

42、44、46 入賞口

52 メダル検知センサ

54 スピーカ

58 設定スイッチ

60 主制御回路

62、72 インターフェイス回路群

64 入出力バス

66 CPU

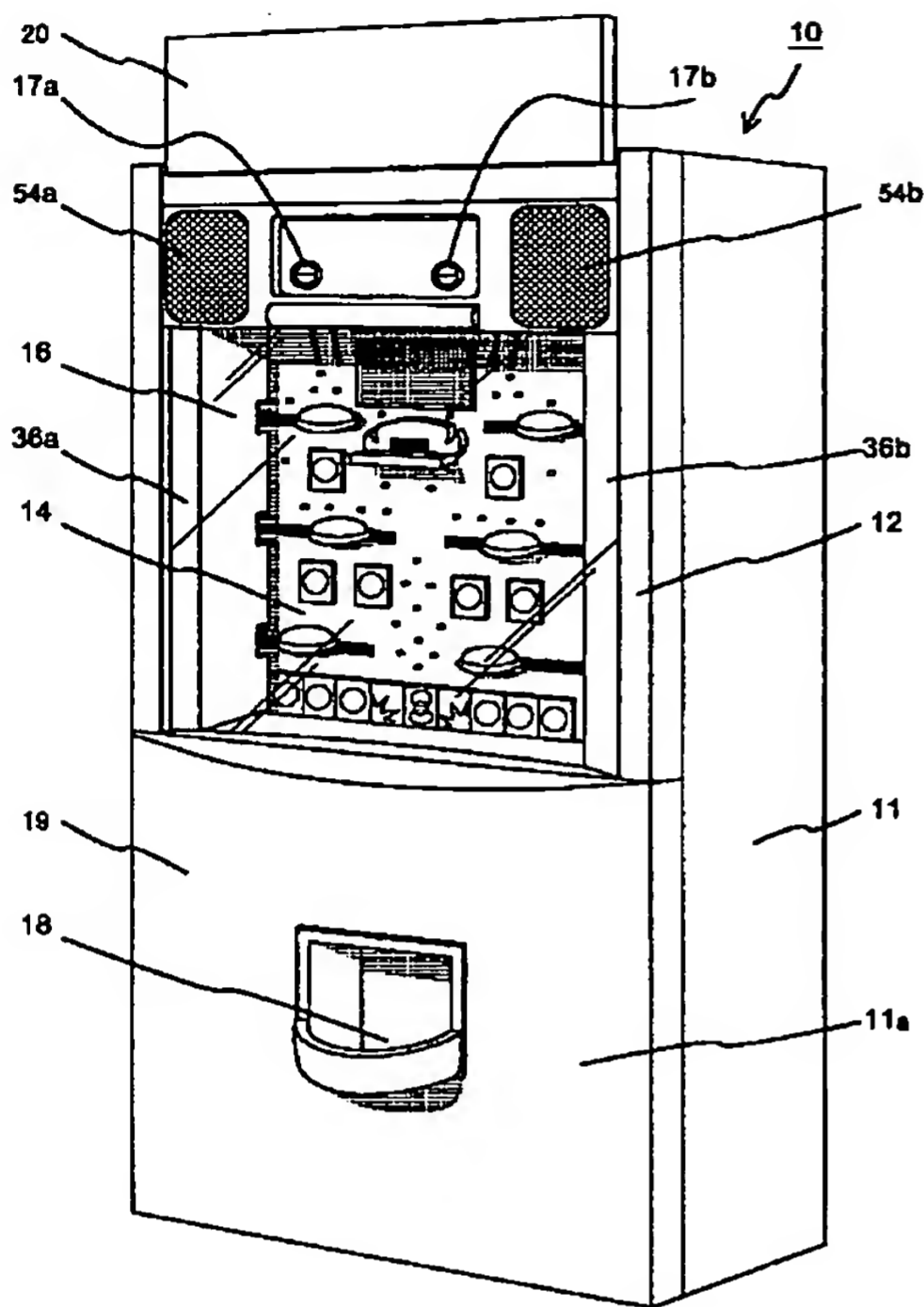
68 ROM

70 RAM

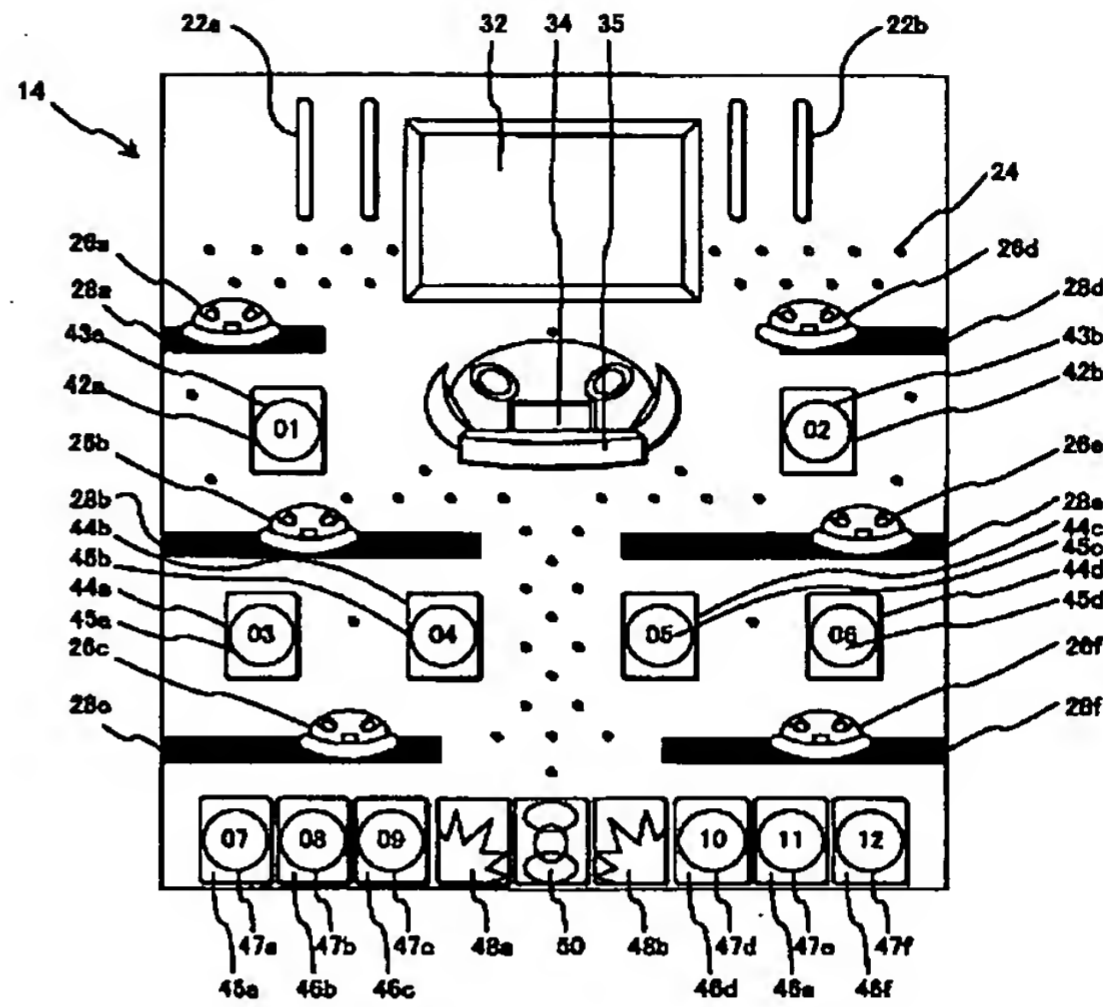
74、90 通信用インターフェイス回路

80 サーバ

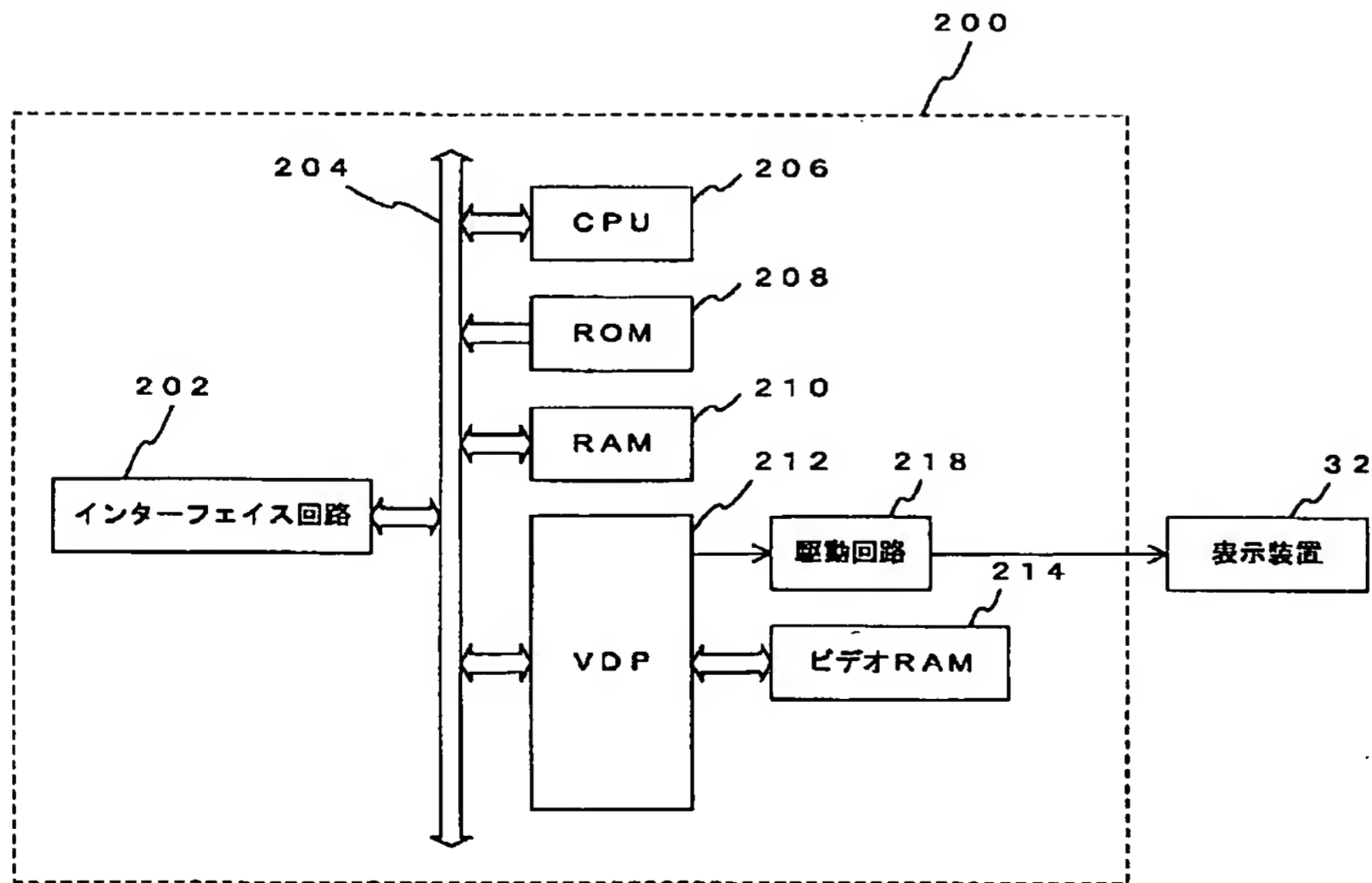
【図1】



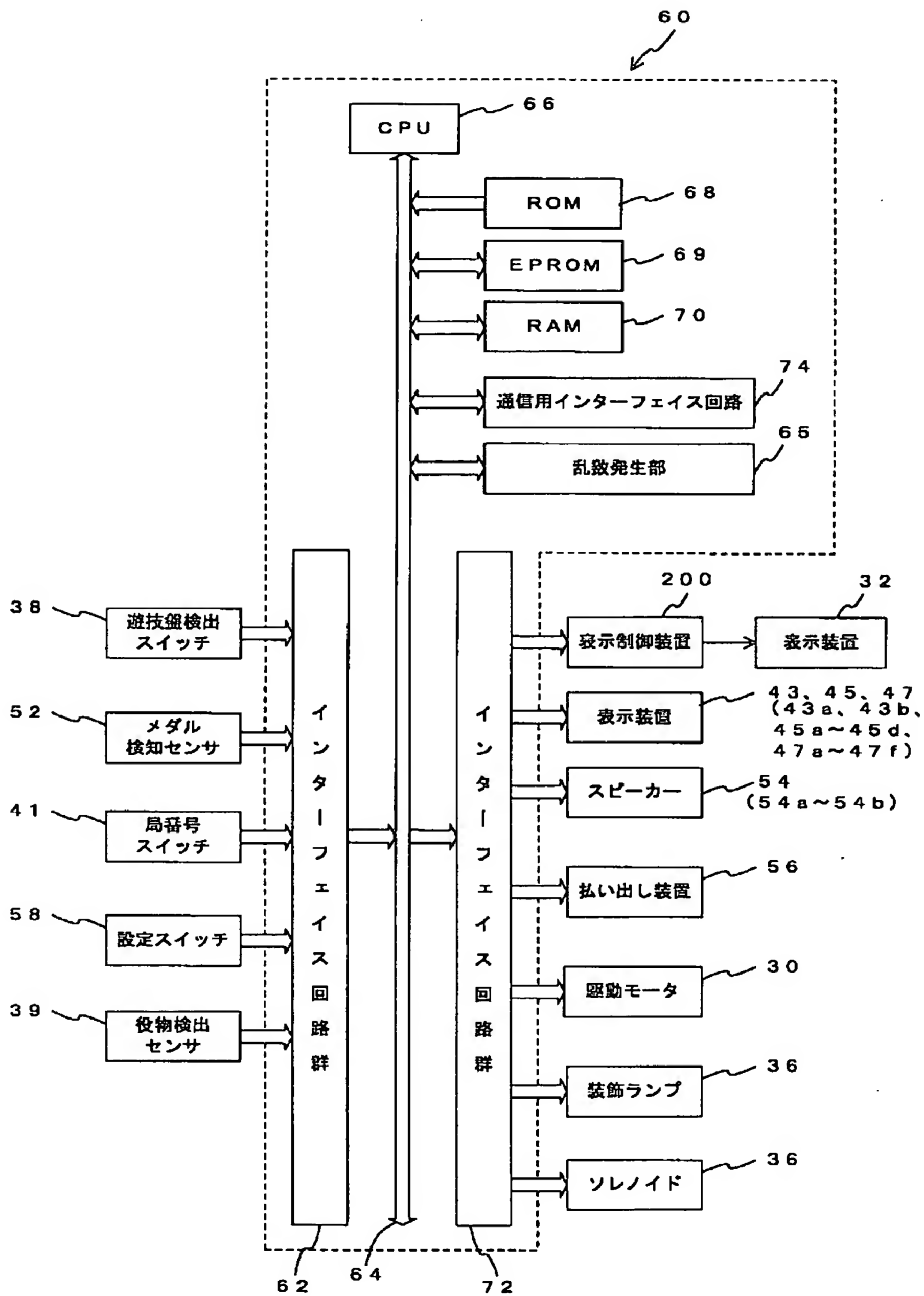
【図2】



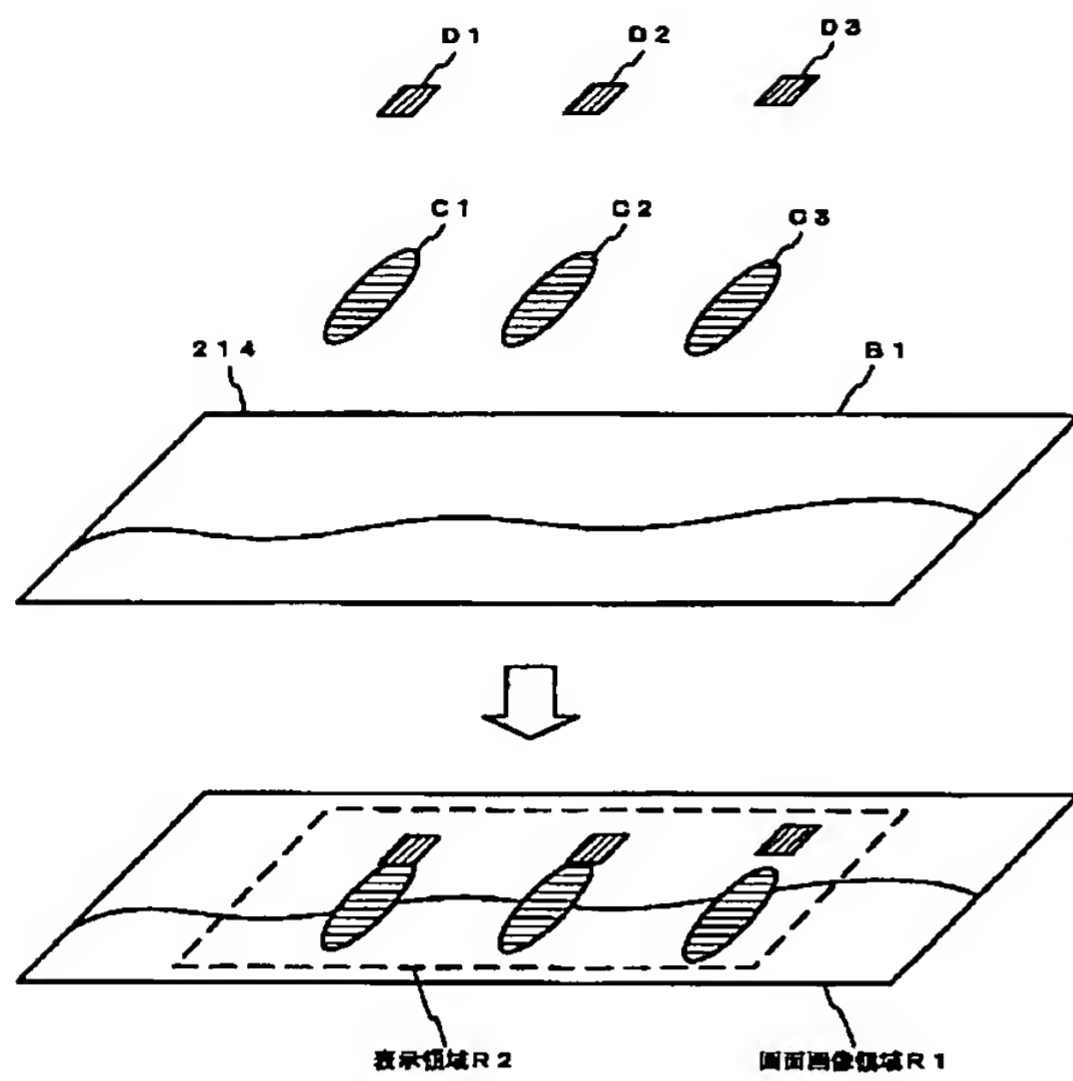
【図4】



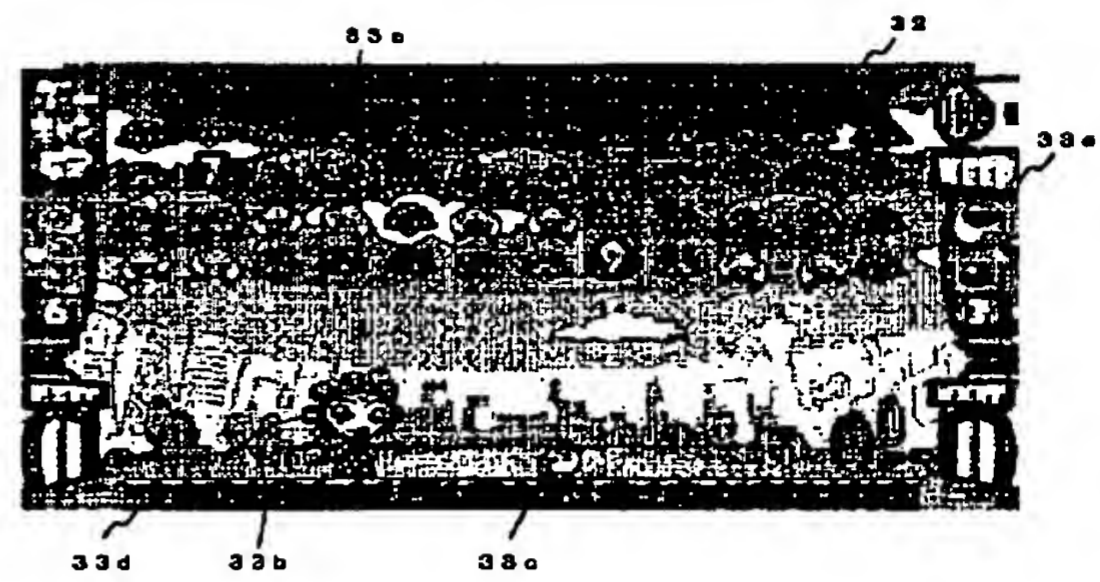
【図3】



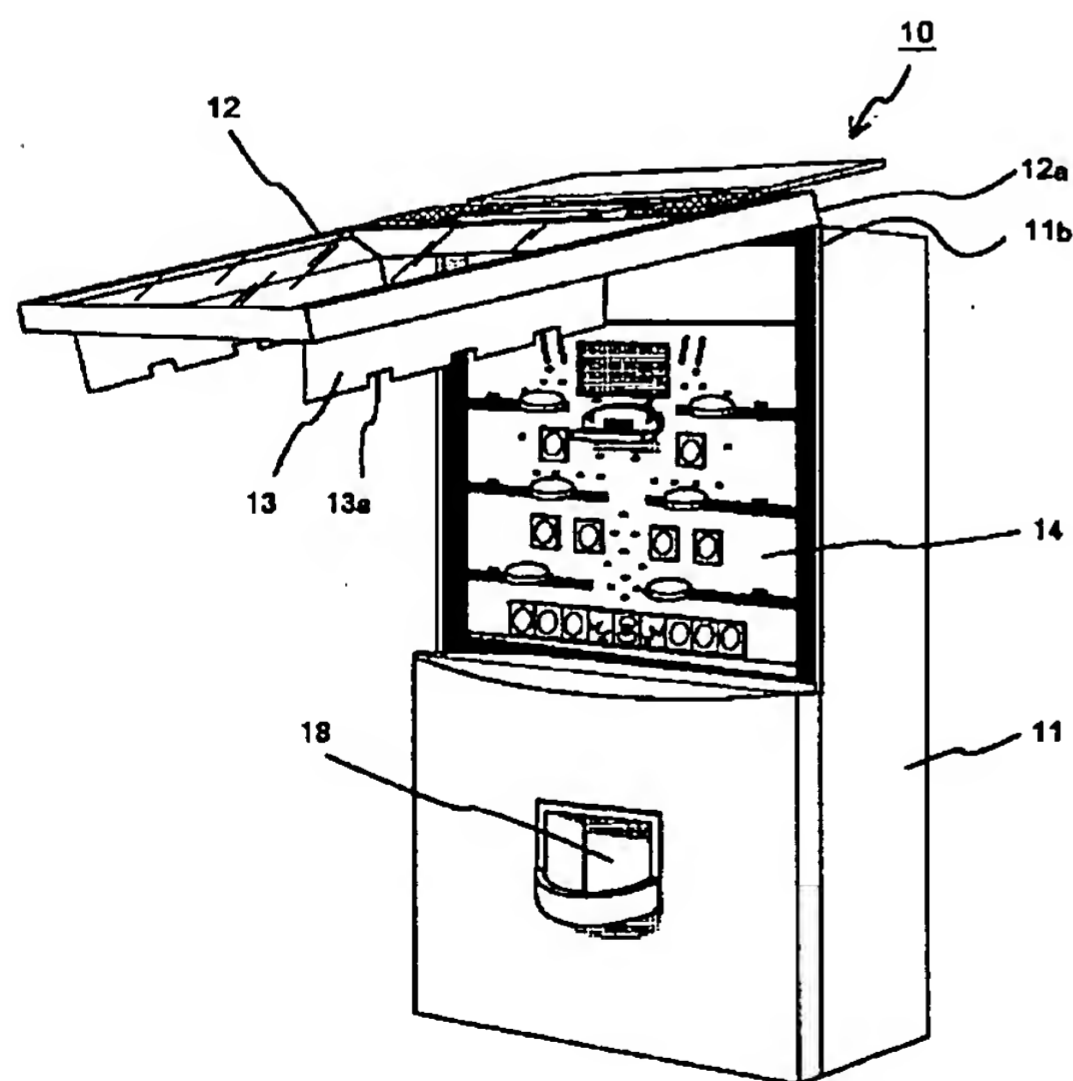
【図5】



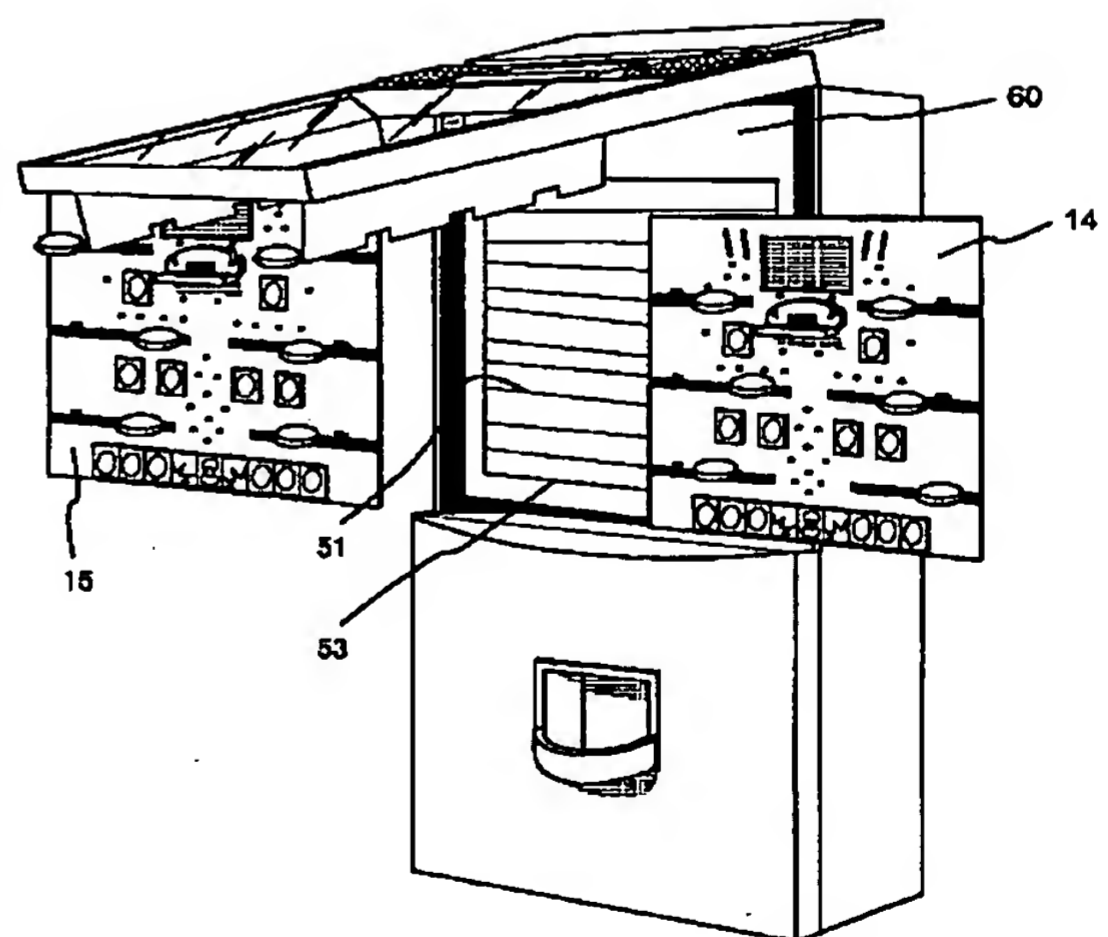
【図6】



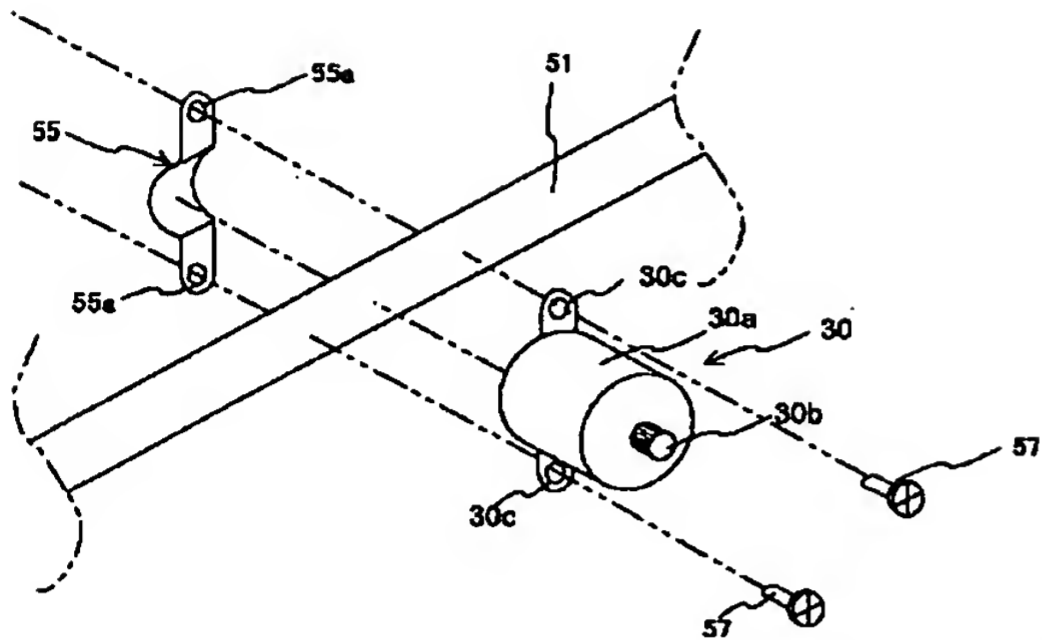
【図7】



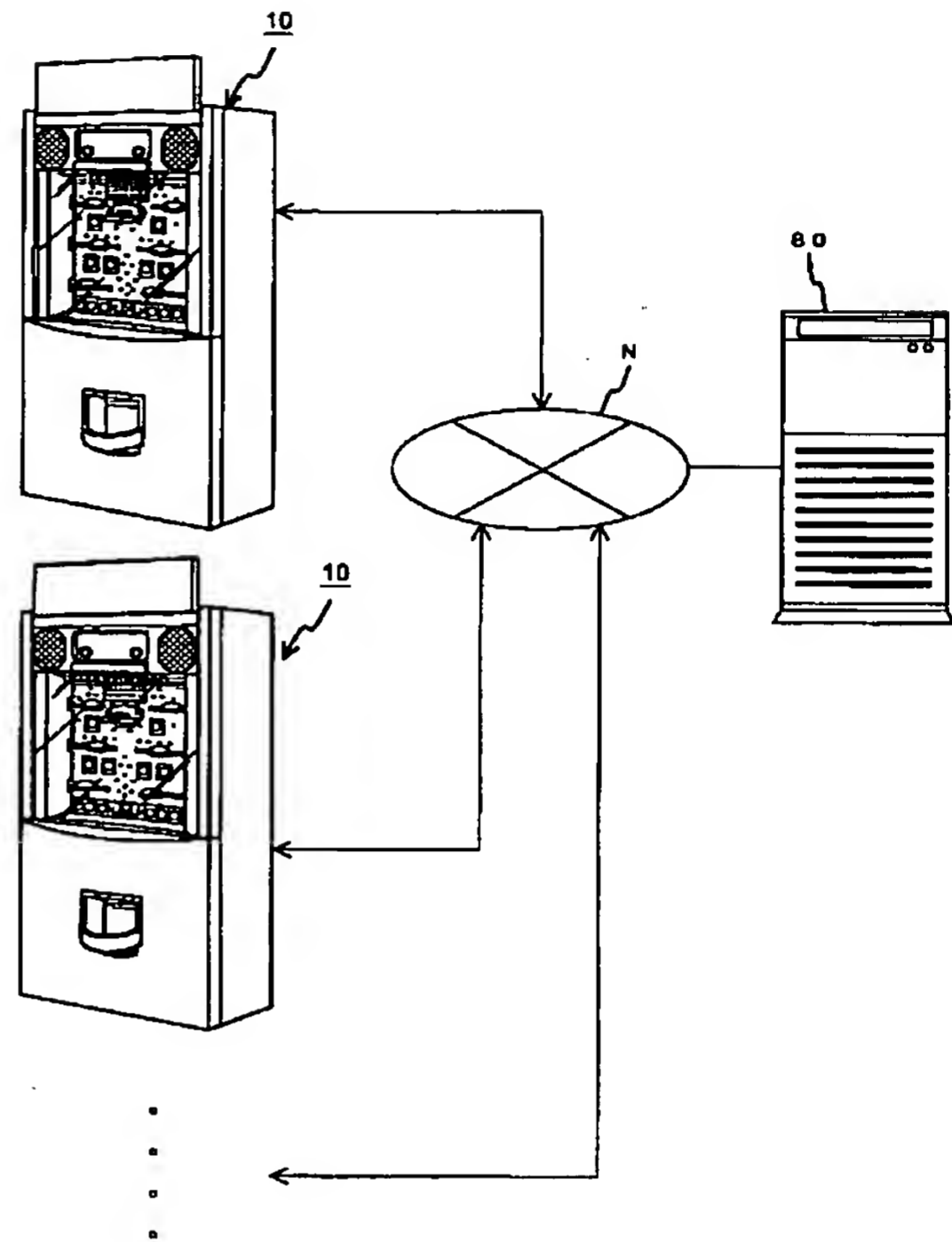
【図8】



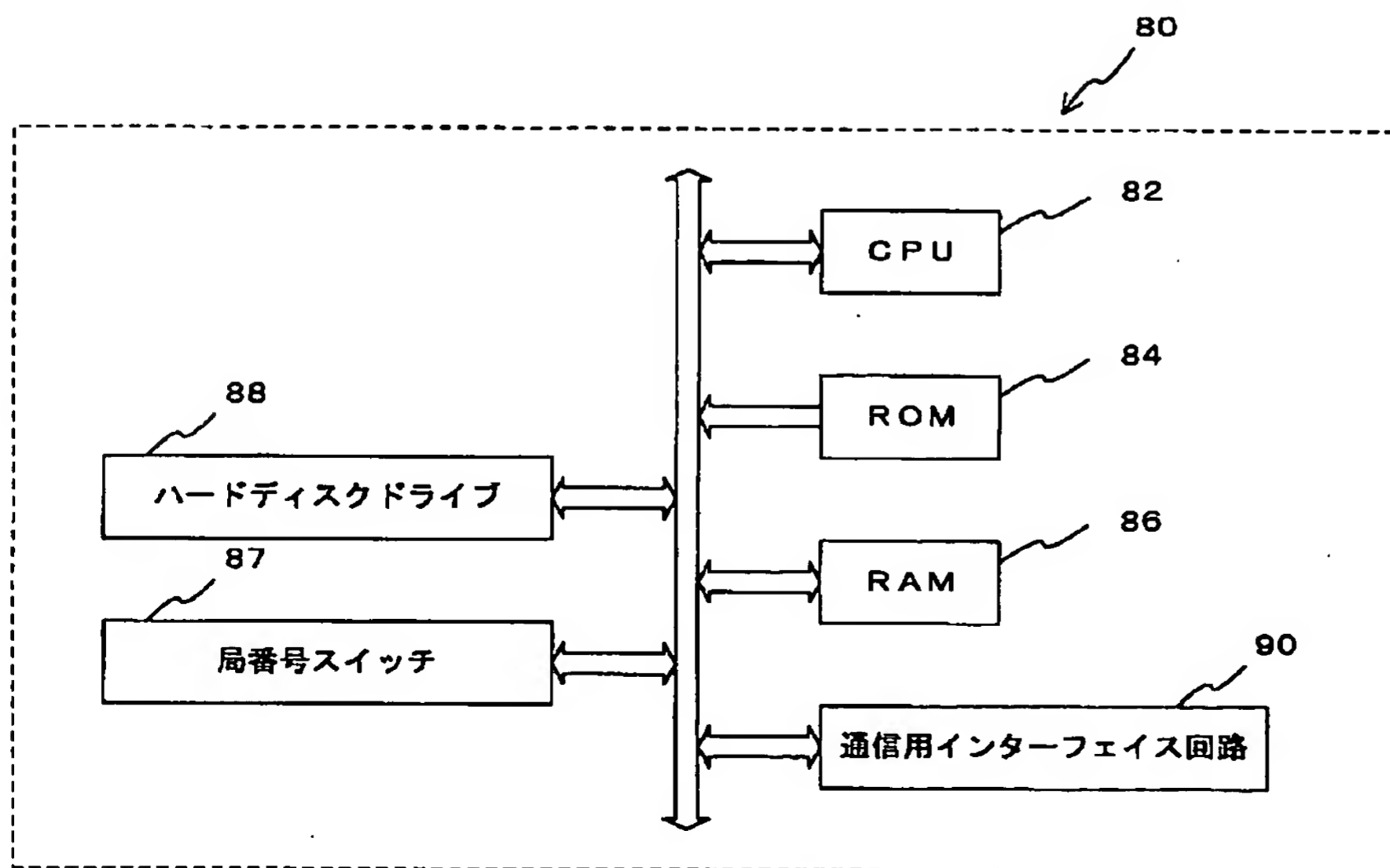
【図9】



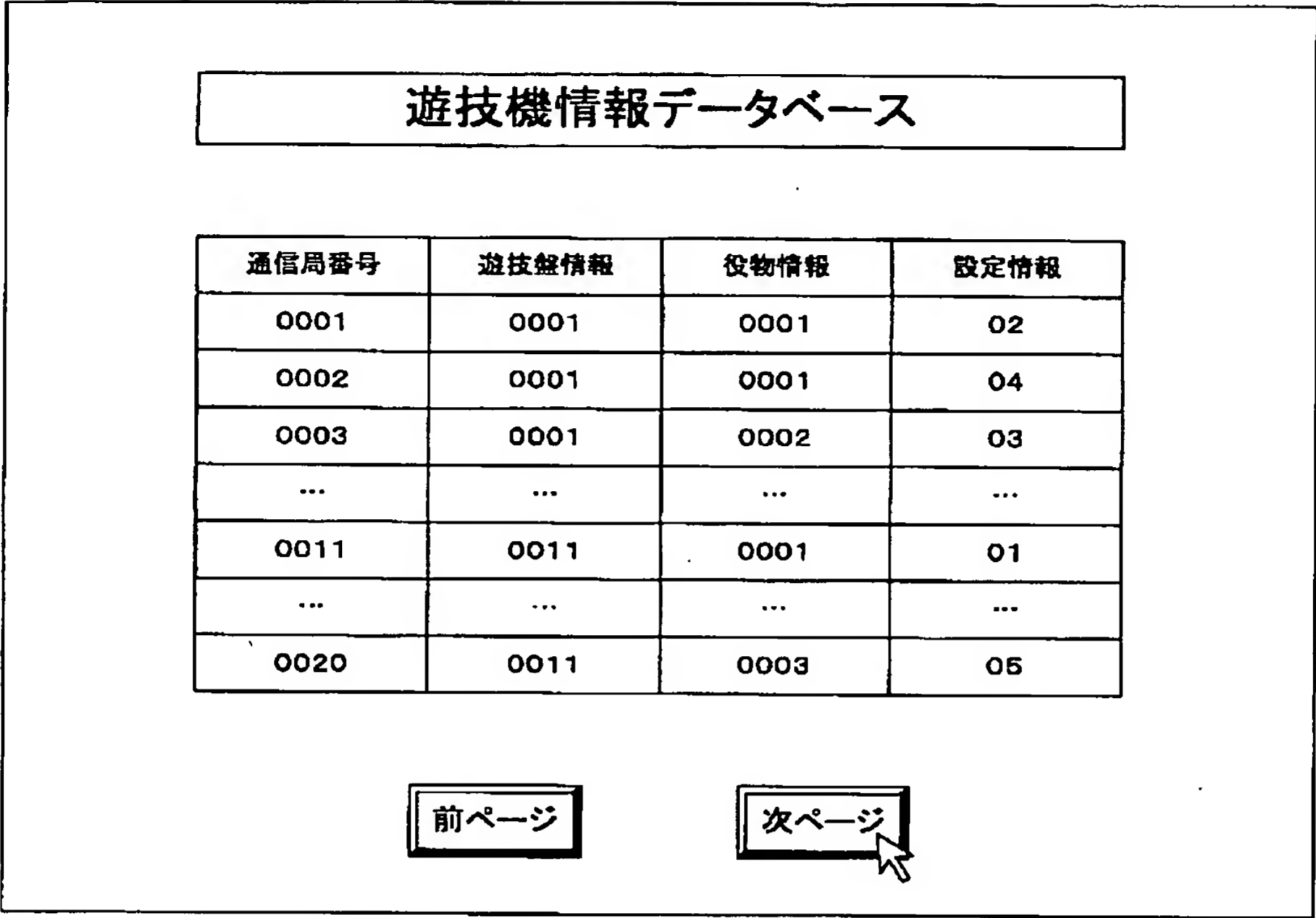
【図10】



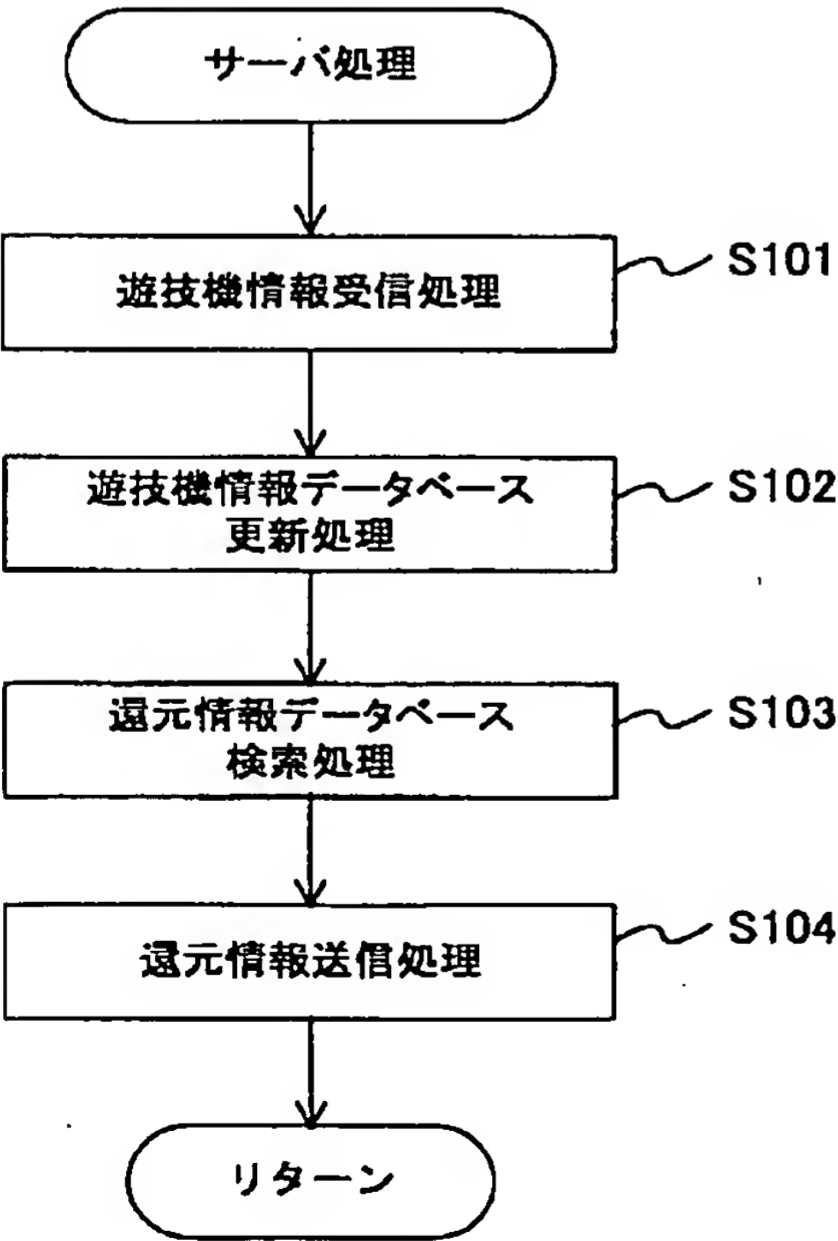
【図11】



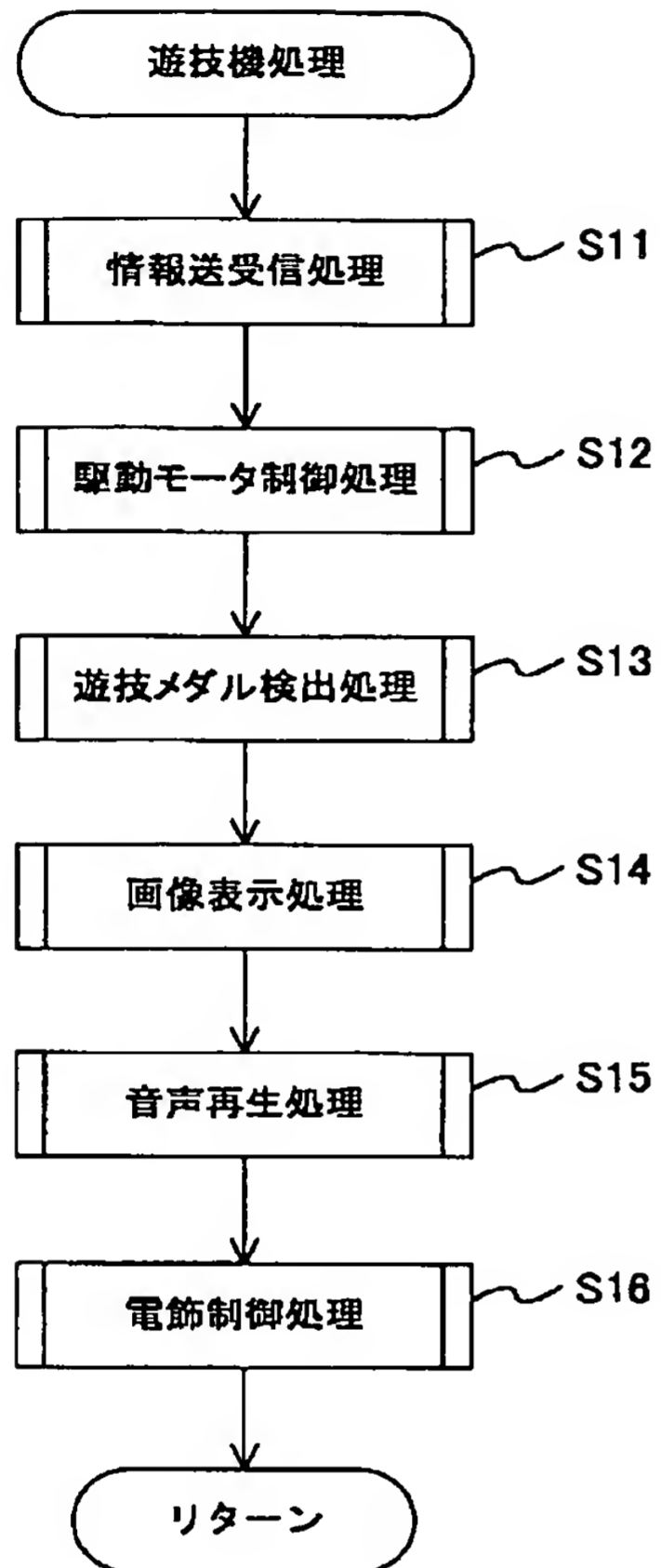
【図12】



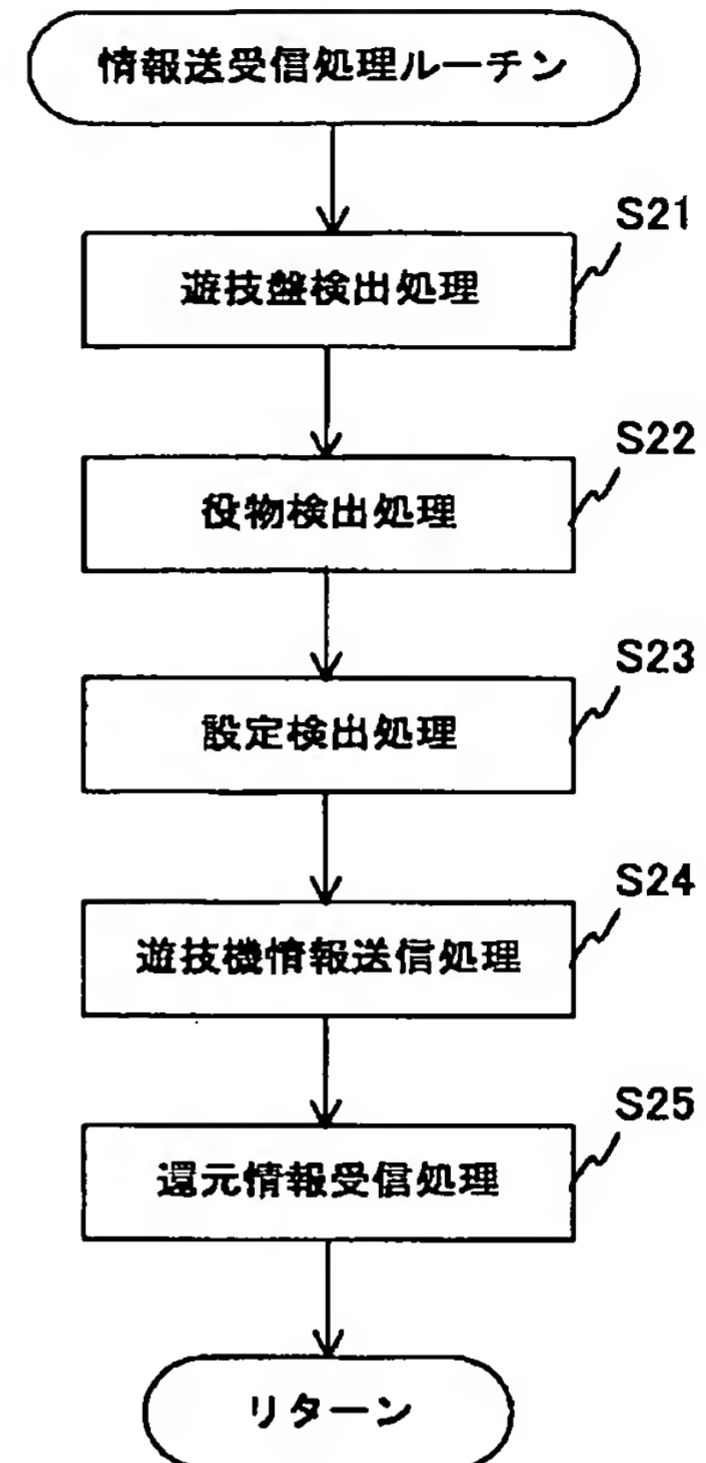
【図16】



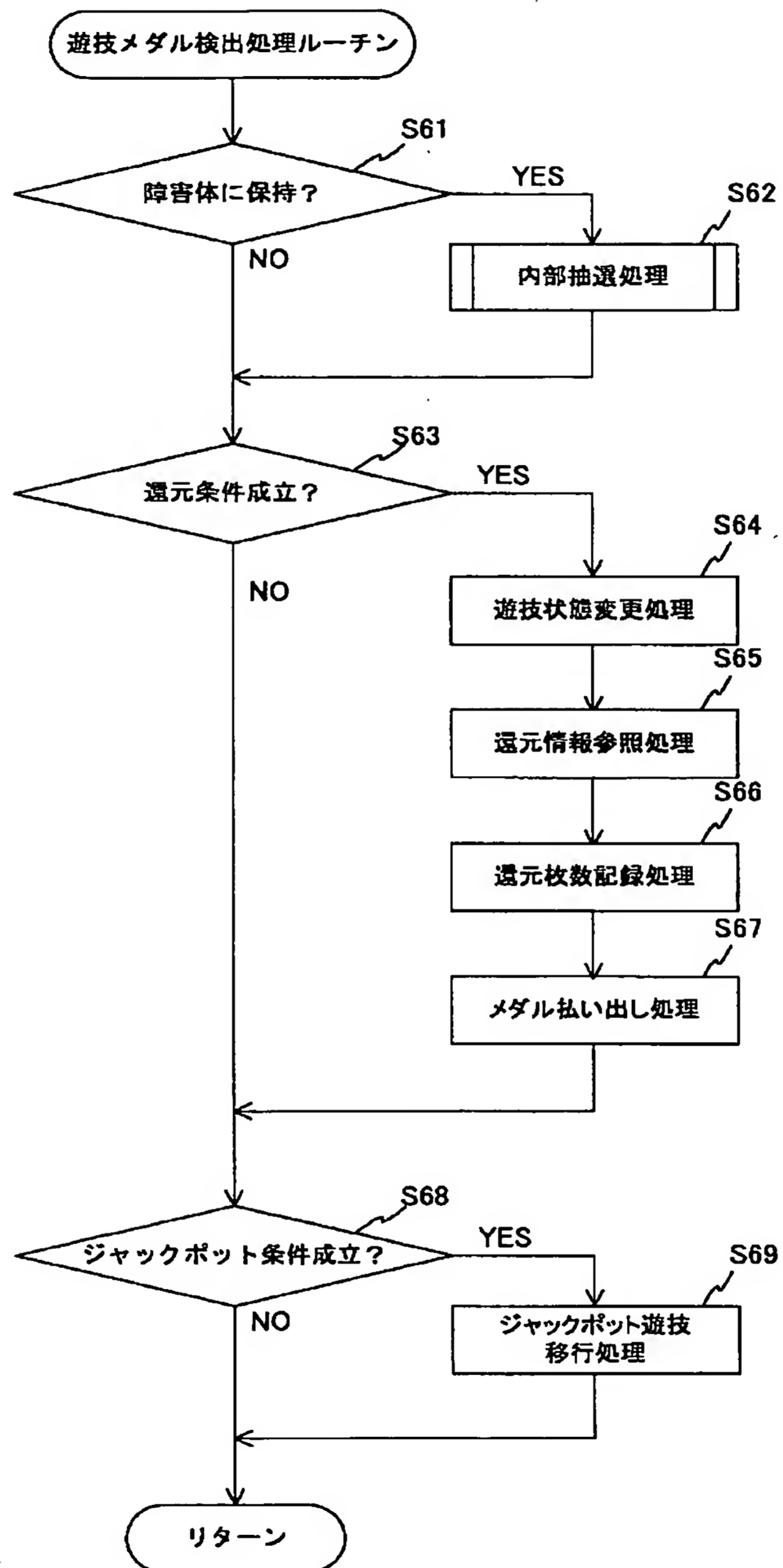
【図13】



【図14】



【図15】



フロントページの続き

(72)発明者 林 健太郎  
東京都江東区有明 3 - 1 - 25 有明フロン  
ティアビルA棟

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

**Bibliography**

---

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,2003-290542,A (P2003-290542A)

(43) [Date of Publication] October 14, Heisei 15 (2003. 10.14)

(54) [Title of the Invention] A game system and a program

(51) [The 7th edition of International Patent Classification]

A63F 9/00 508

512

[FI]

A63F 9/00 508 G

512 B

[Request for Examination] Un-asking.

[The number of claims] 4

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 25

(21) [Filing Number] Application for patent 2002-101217 (P2002-101217)

(22) [Filing Date] April 3, Heisei 14 (2002. 4.3)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 598098526

[Name] Aruze Corp.

[Address] 3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokyo

(72) [Inventor(s)]

[Name] Field Shinji

[Address] 3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokyo A Ariake frontier buildings

(72) [Inventor(s)]

[Name] Kogo Jun-ichi

[Address] 3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokyo A Ariake frontier buildings

(72) [Inventor(s)]

[Name] Wood Kentaro

[Address] 3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokyo A Ariake frontier buildings

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100106002

[Patent Attorney]

[Name] Right wood Masayuki

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

Summary

---

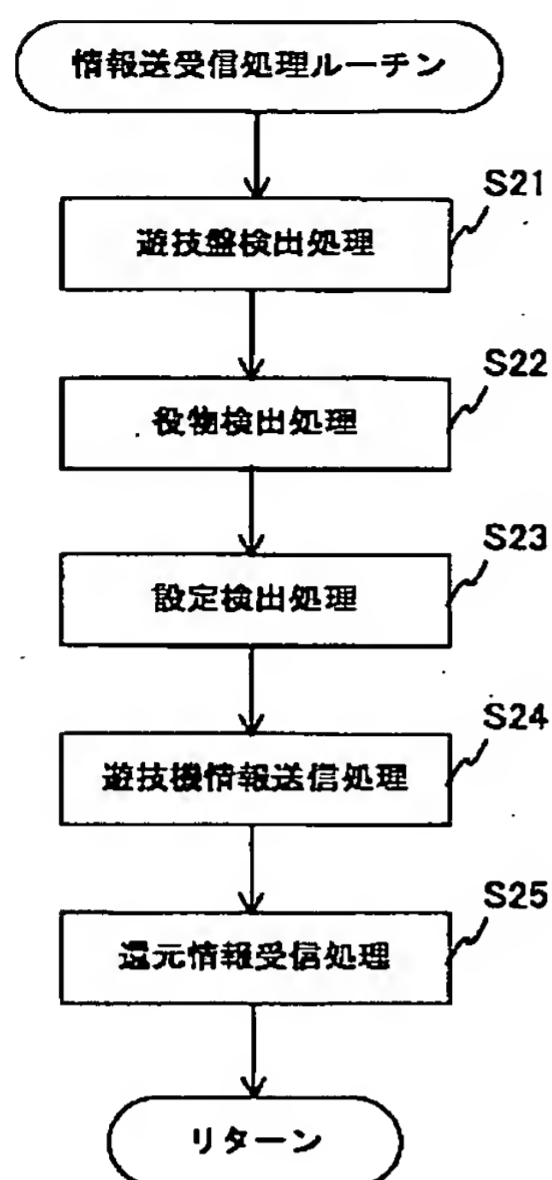
(57) [Abstract]

[Technical problem] The game system to which it can change frequently and a game person is not bored is offered.

[Means for Solution] The medal game machine 10 becomes as it being possible for the game board 14 to change the game board 14 into other game boards 15 from which a component differs from the game board 14 of 1. Moreover, the medal game machine 10 shifts to a jackpot game based on the jackpot value to which storage was carried out, when predetermined game shift conditions are satisfied, while memorizing the jackpot value cumulatively, when predetermined conditions were satisfied. A server 80 adjusts the jackpot value to which storage is carried out in each of a medal game machine based on the game board data about the kind of game board in each of a medal game machine.

---

[Translation done.]




---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

---

**CLAIMS**

---

[Claim(s)]

[Claim 1] The game system to which two or more game machines concerned were connected through the communication line including two or more game machines equipped with the case characterized by providing the following, the game board with which the case concerned is equipped, and a reduction means by which the game medium for giving a game person according to the game result based on the thrown-in game medium can be returned Each of the game machine of the aforementioned plurality that it is [ and ] what becomes as it being possible for the game board of the game board of 1 to 1 concerned to change the aforementioned game board into

other game boards from which a component differs as for each of two or more aforementioned game machines is a game board detection means to detect the kind of the aforementioned game board. Game board means of communications which transmits and receives the game board information about the kind of the aforementioned game board based on the result of the detection concerned A reduction value storage means to memorize reduction value cumulatively when a predetermined reduction value remember condition is satisfied The game shift means made to shift to the special game which makes it return to the aforementioned reduction means based on the reduction value that storage was performed by the aforementioned reduction value storage means when predetermined game shift conditions are satisfied

[Claim 2] Two or more game machines with which reduction of the game medium for having a case and the game board with which the case concerned is equipped, and giving them to a game person according to the game result based on the thrown-in game medium may be performed are included. It is the game system to which two or more game machines concerned were connected through the communication line. each of two or more aforementioned game machines From the game board of 1, are what becomes as the ability of the game board concerned of 1 to be changed into other game boards from which a component differs, and each of two or more aforementioned game machines the aforementioned game board When a predetermined reduction value remember condition is satisfied While storage of reduction value was performed cumulatively, when predetermined game shift conditions are satisfied It is that to which reduction is performed based on the reduction value that the storage concerned was performed. And the game system characterized by performing regulation of the reduction value that storage is performed in each of two or more aforementioned game machines, based on the game board information about the kind of the aforementioned game board in each of two or more aforementioned game machines.

[Claim 3] The source of power which supplies power to the accessory by which the game machine according to claim 2 was formed in the aforementioned game board, Or the power means of communication which transmits the power supplied from/and the source of power concerned to the accessory concerned, The game machine characterized by being what becomes as it being possible to change the aforementioned game board into other game boards from the game board of 1 by having a move means for making it \*\*\*\*\*, and moving the aforementioned source of power or/, and the aforementioned power means of communication by the aforementioned move means and.

[Claim 4] To two or more game machines which were equipped with a case and the game board with which the case concerned is equipped, and were connected through the communication line It is the program which performs the step to which the game medium for giving a game person according to the game result based on the thrown-in game medium may be made to return. each of two or more aforementioned game

machines The step which it becomes [ step ] as it being possible for the game board concerned of 1 to change the aforementioned game board into other game boards from which a component differs from the game board of 1, and makes the kind of the aforementioned game board detect, When the step which makes the game board information about the kind of the aforementioned game board transmit and receive based on the result of the detection concerned, and a predetermined reduction value remember condition are satisfied When the step which makes reduction value memorize cumulatively, and predetermined game shift conditions are satisfied The step made to shift to the special game to which reduction is performed based on the reduction value that the storage concerned was performed, The program characterized by making each of two or more aforementioned game machines perform the step which makes the reduction value that storage is performed in each of two or more aforementioned game machines adjust based on the game board information supplied by the aforementioned transmission and reception.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

---

**DETAILED DESCRIPTION**

---

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to a game system and a program.

[0002]

[Description of the Prior Art] There is a game machine which enabled it to gain a value by making the aforementioned game medium win conventionally a prize of the accessory on the game face of a board with which the case was equipped using game media, such as a game sphere and a game medal. Such a game machine is mainly installed in an amusement center, and when a game person throws in a game medium, reduction of the game medium for a game starting and giving a game person according to the game result based on the thrown-in game medium may be

performed. Moreover, by performing showy production which used an image, voice, etc. into the game in parallel to this, a game person's hope is raised and a device which increases the pleasure of a game is performed.

[0003] However, if such a game machine is performing the game for a while, weariness will come to the production, as a result a game person will come to sense as what has the boring game itself.

[0004] For this reason, as a manager of an amusement center, instead of the game machine with which the game person got bored, although he wants to provide a game person with a new game machine, cost starts and it becomes a remarkable burden in respect of being economical by replacing a game machine frequently. In the amusement center where many game people come in, the present condition is actually replacing the game machine per month at 1 time of a pace at least.

[0005] Then, if only the game board with which the case of a game machine was equipped is exchanged, it will become from a viewpoint that such a problem is solvable, as exchange of the game board being free for JP,7-308424,A, JP,2001-70536,A, JP,2001-198280,A, etc., and the game machine which offers the game which was rich in the variation by the low price is proposed.

[0006] By the way, as indicated by JP,2000-189623,A also in such a game machine When each of two or more game machines is connected by communication and a predetermined remember condition is satisfied in each of two or more of the game machines While storage of the "reduction value" which shows the value returned cumulatively was performed, when predetermined jackpot conditions are satisfied, the game system by which "reduction" equivalent to the memorized "reduction value" is performed is proposed to the game machine with which the condition was satisfied. rich in change by adopting this game system — \*\*\*\*\* — a game can be offered

[0007] Moreover, change of "the rate of reduction" is enabled in a game, and the game machine which raises game nature is proposed as indicated by JP,2000-153055,A. Such a game machine can raise a game person's \*\*\*\*\* from the consciousness that "the rate of reduction" increased in the game person, or "the rate of reduction" may increase in him.

[0008]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, although "direct target" increase of the pleasure of a game can be carried out and a game person's \*\*\*\*\* can be raised by making the "reduction" change into a game further by "returning" the game medium which was not usually performed in such a game machine and a game system A game person may be made into an unpleasant feeling, not to mention dispersion arises in "reduction" in each of two or more game machines and it makes a game person's interest continue indefinitely.

[0009] that is, a low game machine and although the few game medium was thrown in, the so-called "rate of reduction" which many game media do not pay out although many game media were thrown in The game person whom many game

media expel and to whom a high game machine and high \*\* will be intermingled in an amusement center, and the so-called "rate of reduction" performed the game in the game machine with low "rate of reduction" Without making the interest maintain, it leaves an amusement center and also another game machine will not only be chosen, but ceases to carry a leg to an amusement center again. That is, invention about such "reduction" is the cause which causes "a visitor detached building."

[0010] In the game machine which makes exchangeable the game board from which game nature differs especially, the fairness of the jackpot game produced by exchanging the game board will be spoiled further, and unfair nature will increase between the game machine of 1, other game machines, and \*\*. Moreover, since such a game machine adds a hand to structures, such as an accessory, or is fixing the position in which an accessory etc. is attached, even if the game board is changed, it is what has high possibility that a game person will get bored with a game immediately. For this reason, it is not an easy thing by changing the game board that game nature makes it differ, either.

[0011] this invention is made in view of the \*\*\*\* technical problem mentioned above, it is rich in a variation by the low price, and further, even if it installs two or more game machines which have different game nature, it aims at offering the game system which can maintain the fairness between two or more game machines.

[0012]

[Means for Solving the Problem] In order to attain the above purposes, the game machine system of this invention Are a thing containing two or more game machines, and each of two or more aforementioned game machines From the game board of 1, are what becomes as the ability of the game board concerned of 1 to be changed into other game boards from which a component differs, and each of two or more aforementioned game machines the aforementioned game board When a predetermined reduction value remember condition is satisfied While storage of reduction value was performed cumulatively, when predetermined game shift conditions are satisfied It is characterized by being that to which reduction is performed based on the reduction value that the storage concerned was performed, and performing regulation of the reduction value that storage is performed in each of two or more aforementioned game machines based on the game board information about the kind of the aforementioned game board in each of two or more aforementioned game machines.

[0013] More specifically, this invention offers the following.

[0014] (1) A case, the game board with which the case concerned is equipped, and a reduction means by which the game medium for giving a game person according to the game result based on the thrown-in game medium can be returned, It is the game system to which two or more game machines concerned were connected through the communication line including the game machine of \*\*\*\*\*, each of two or more aforementioned game machines From the game board of 1, are what becomes as the ability of the game board concerned of 1 to be changed into other

game boards from which a component differs, and each of two or more  
aforementioned game machines the aforementioned game board A game board  
detection means to detect the kind of the aforementioned game board, and the game  
board means of communications which transmit and receive the game board  
information about the kind of the aforementioned game board based on the result of  
the detection concerned, When a predetermined reduction value remember condition  
is satisfied When a reduction value storage means to memorize reduction value  
cumulatively, and predetermined game shift conditions are satisfied The game shift  
means made to shift to the special game which makes it return to the  
aforementioned reduction means based on the reduction value that storage was  
performed by the aforementioned reduction value storage means, the game system  
characterized by having a reduction value regulation means to adjust reduction value  
that storage is performed in each of two or more aforementioned game machines,  
based on the game board information which is \*\*\*\*\* and is transmitted from the  
aforementioned game board means of communications in each of two or more  
aforementioned game machines

[0015] According to invention of (1) "each of two or more aforementioned game  
machines Since it consists of the game board of 1 as it being possible to change  
into other game boards in which a component differs from the game board  
concerned of 1", the aforementioned game board A game person's interest is made  
maintained, without being able to offer the game which was rich in the variation by  
the low price by changing into the game board from which a component differs, and  
boring a game person.

[0016] Moreover, "although it becomes as it being possible to change the  
aforementioned game board into other game boards in which a component differs  
from the game board concerned of 1 from the game board of 1", two or more of  
these game machines [ like ] The number of components, such as winning-a-prize  
equipment and an obstacle object, arrangement, and a configuration differ from a  
displacement mode etc. Possibility that "the rates of reduction" in each of two or  
more game machines differs is high, and also becomes as it being possible to change  
the aforementioned game board into other game boards in which the rate of  
reduction differs from the game board concerned of 1 from the game board of 1.

[0017] For this reason, the game system which controls each of such two or more  
game machines "A game board detection means by which each of two or more  
aforementioned game machines detects the kind of the aforementioned game board,  
When the game board means of communications which transmits and receives the  
game board information about the kind of the aforementioned game board based on  
the result of the detection concerned, and a predetermined reduction value  
remember condition are satisfied When a reduction value storage means to  
memorize reduction value cumulatively, and predetermined game shift conditions are  
satisfied The game shift means made to shift to the special game which makes it  
return to the aforementioned reduction means based on the reduction value that

storage was performed by the aforementioned reduction value storage means, It is based on the game board information which is \*\*\*\*\* and is transmitted from the aforementioned game board means of communications in each of two or more aforementioned game machines. By considering as" composition equipped with a reduction value regulation means to adjust reduction value that storage is performed in each of two or more aforementioned game machines, in order to equalize the "rate of reduction", "reduction value" can be adjusted, and the fairness in each of two or more game machines can be maintained.

[0018] For example, many are not returned when it has the game board so that it may shift to a game specially even if it does not input many game media while many will be returned, when being equipped with the game board which does not shift to a game specially, if many game media are not inputted. Thereby, the fairness in each of two or more game machines can be maintained, without changing "the rate of reduction", though "reduction" differs.

[0019] "Furthermore, also except for the gap of the reduction produced by changing the game board again, a setting means to perform a setup about possibility of shifting to a special game, A setting detection means to detect the setup concerned, and the game board means of communications which transmit and receive the setting information about the aforementioned setup based on the result of the detection concerned, It is based on the setting information transmitted from the aforementioned setting result means of communications in each of two or more game machines concerned including the game machine of \*\*\*\*\*. You may be the game system characterized by having a reduction value regulation means to adjust reduction value that storage is performed in each of two or more aforementioned game machines."

[0020] (2) Two or more game machines with which reduction of the game medium for having a case and the game board with which the case concerned is equipped, and giving them to a game person according to the game result based on the thrown-in game medium may be performed are included. It is the game system to which two or more game machines concerned were connected through the communication line. each of two or more aforementioned game machines From the game board of 1, are what becomes as the ability of the game board concerned of 1 to be changed into other game boards from which a component differs, and each of two or more aforementioned game machines the aforementioned game board When a predetermined reduction value remember condition is satisfied While storage of reduction value was performed cumulatively, when predetermined game shift conditions are satisfied It is that to which reduction is performed based on the reduction value that the storage concerned was performed. And the game system characterized by performing regulation of the reduction value that storage is performed in each of two or more aforementioned game machines, based on the game board information about the kind of the aforementioned game board in each of two or more aforementioned game machines.

[0021] According to invention of (2) "each of two or more aforementioned game machines Since it consists of the game board of 1 as it being possible to change into other game boards in which a component differs from the game board concerned of 1", the aforementioned game board A game person's interest is made maintained, without being able to offer the game which was rich in the variation by the low price by changing into the game board from which a component differs, and boring a game person.

[0022] Moreover, "although it becomes as it being possible to change the aforementioned game board into other game boards in which a component differs from the game board concerned of 1 from the game board of 1", two or more of these game machines [ like ] Possibility that the number of components, such as winning-a-prize equipment and an obstacle object, arrangement, and a configuration differ from a displacement mode etc., and the rates of reduction in each of two or more game machines differ is high, and also becomes as it being possible to change the aforementioned game board into other game boards in which the rate of reduction differs from the game board concerned of 1 from the game board of 1.

[0023] For this reason, the game system which controls each of such two or more game machines "when a predetermined reduction value remember condition is satisfied, each of two or more aforementioned game machines While storage of reduction value was performed cumulatively, when predetermined game shift conditions are satisfied It is that to which reduction is performed based on the reduction value that the storage concerned was performed. [ that and regulation of the reduction value that storage is performed in each of two or more aforementioned game machines is performed based on the game board information about the kind of the aforementioned game board in each of two or more aforementioned game machines"'s, and ] In order to equalize the "rate of reduction", "reduction value" can be adjusted, and the fairness in each of two or more game machines can be maintained.

[0024] For example, many are not returned when it has the game board so that it may shift to a game specially even if it does not input many game media while many will be returned, when being equipped with the game board which does not shift to a game specially, if many game media are not inputted. Thereby, the fairness in each of two or more game machines can be maintained, without changing "the rate of reduction", though "reduction" differs.

[0025] Furthermore, you may be "the game system characterized by performing regulation of the reduction value that a setup about possibility of shifting to a special game is performed, and storage is performed in each of two or more aforementioned game machines based on the setting information about the setup concerned" besides the gap of the rate of reduction produced by changing the game board again.

[0026] (3) A medal game machine given in (2) has a move means for moving the power means of communication which transmits the power supplied from the source

of power which supplies power to the accessory prepared in the aforementioned game board or/, and the source of power concerned to the accessory concerned, and is [0027]. The medal game machine characterized by being what becomes as it being possible to change the aforementioned game board into other game boards from the game board of 1 by moving the aforementioned source of power or/, and the aforementioned power means of communication by the aforementioned move means.

[0028] According to invention of (3), a medal game machine given in "(2) The power means of communication which transmits the power supplied from the source of power which supplies power to the accessory prepared in the aforementioned game board or/, and the source of power concerned to the accessory concerned, By having a move means for making it \*\*\*\*\*, and moving the aforementioned source of power or/, and the aforementioned power means of communication by the aforementioned move means and It becomes possible to give many variations by the game performed [ that it becomes as it being possible to change the aforementioned game board into other game boards from the game board of 1's, and ] with a game machine. Moreover, it becomes possible by changing an accessory to offer the game equipment by which weariness does not come to a game person.

[0029] In addition, "although it becomes as it being possible to change the aforementioned game board into other game boards in which a component differs from the game board concerned of 1 from the game board of 1", two or more of these game machines [ like ] Winning-a-prize equipment, an obstacle object, etc. which were prepared in the game face of a board free [ attachment and detachment ] may change the number of components, arrangement, a configuration, etc., without actually changing the game board itself with which a case is equipped.

[0030] (4) To two or more game machines which were equipped with a case and the game board with which the case concerned is equipped, and were connected through the communication line It is the program which performs the step to which the game medium for giving a game person according to the game result based on the thrown-in game medium may be made to return. each of two or more aforementioned game machines The step which it becomes [ step ] as it being possible for the game board concerned of 1 to change the aforementioned game board into other game boards from which a component differs from the game board of 1, and makes the kind of the aforementioned game board detect, When the step which makes the game board information about the kind of the aforementioned game board transmit and receive based on the result of the detection concerned, and a predetermined reduction value remember condition are satisfied When the step which makes reduction value memorize cumulatively, and predetermined game shift conditions are satisfied The step made to shift to the special game to which reduction is performed based on the reduction value that the storage concerned was performed, The program characterized by making each of two or more aforementioned game machines perform the step which makes the reduction value that storage is performed in each

of two or more aforementioned game machines adjust based on the game board information supplied by the aforementioned transmission and reception.

[0031] According to invention of (4) "each of two or more aforementioned game machines Since it consists of the game board of 1 as it being possible to change into other game boards in which a component differs from the game board concerned of 1", the aforementioned game board A game person's interest is made maintained, without being able to offer the game which was rich in the variation by the low price by changing into the game board from which a component differs, and boring a game person.

[0032] In addition, "although it becomes as it being possible to change the aforementioned game board into other game boards in which a component differs from the game board concerned of 1 from the game board of 1", two or more of these game machines [ like ] Winning-a-prize equipment, an obstacle object, etc. which were prepared in the game face of a board free [ attachment and detachment ] may change the number of components, arrangement, a configuration, etc., without actually changing the game board itself with which a case is equipped.

[0033] Moreover, "although it becomes as it being possible to change the aforementioned game board into other game boards in which a component differs from the game board concerned of 1 from the game board of 1", two or more of these game machines [ like ] Possibility that the number of components, such as winning-a-prize equipment and an obstacle object, arrangement, and a configuration differ from a displacement mode etc., and the rates of reduction in each of two or more game machines differ is high, and also becomes as it being possible to change the aforementioned game board into other game boards in which the rate of reduction differs from the game board concerned of 1 from the game board of 1.

[0034] For this reason, the program which controls each of such two or more game machines "The step which makes the kind of the aforementioned game board detect, and the step which makes the game board information about the kind of the aforementioned game board transmit and receive based on the result of the detection concerned, When a predetermined reduction value remember condition is satisfied When the step which makes reduction value memorize cumulatively, and predetermined game shift conditions are satisfied The step made to shift to the special game to which reduction is performed based on the reduction value that the storage concerned was performed, Based on the game board information supplied by the aforementioned transmission and reception, the step which makes the reduction value that storage is performed in each of two or more aforementioned game machines adjust by each of two or more aforementioned game machines being performed"s In order to equalize the "rate of reduction", "reduction value" can be adjusted, and the fairness in each of two or more game machines can be maintained.

[0035] For example, many are not returned when it has the game board so that it may shift to a game specially even if it does not input many game media while many will be returned, when being equipped with the game board which does not shift to a

game specially, if many game media are not inputted. Thereby, the fairness in each of two or more game machines can be maintained, without changing "the rate of reduction", though "reduction" differs.

[0036] "Moreover, also except for the gap of the rate of reduction produced by changing the game board, the step to which a setup about possibility of shifting to a special game is made to perform, The step which makes the setup concerned detect, and the step which makes the setting information about the aforementioned setup transmit and receive based on the result of the detection concerned, You may be the program which makes each of two or more aforementioned game machines perform the step which makes the reduction value that storage is performed adjust based on the setting information concerned transmitted."

[0037] [Definition of term] etc.

"The rate of reduction" which means that a game medium only pays out "reduction" and shows the amount of the thrown-in game medium, the amount of the game medium returned, and the ratio of \*\* is a different concept. Moreover, "reduction value" is worth of reduction [ "reduction" ] mentioned above, and storage is cumulatively performed in each of two or more game machines.

[0038] For example, although "reduction" differs from a case so that it may say many game media "are returned" by throwing in many game media, and a case so that it may say a few game medium "is returned" by throwing in a few game medium then, a bird clapper has "a rate of reduction" similarly. Thus, since "reduction" is adjusted, the fairness in each of two or more game machines is [ that "the rate of reduction" should be made same ] maintainable.

[0039] Moreover, in the game machine which does not shift to a game specially if many game media are not thrown in as mentioned above, much "reduction value" will be memorized and few "reduction value" will be memorized in the game machine which shifts to a game specially only by throwing in a few game medium. Thus, by adjusting the "reduction value" of being easy to affect a game person, "the rate of reduction" can be set up similarly and the fairness in each of two or more game machines can be maintained.

[0040] Furthermore, "components" is various kinds of truth objects which have a configuration, such as winning-a-prize equipment, an obstacle object, etc. with which the game board was equipped, and the pattern of the game board, color, etc. are the concepts which are not \*\*\*\*\*.

[0041]

[Embodiments of the Invention] Below, the suitable operation form of this invention is explained based on a drawing. In addition, in this operation form, although a medal game machine is shown as an example of a game machine, it may be for example, not only this but a pachinko game machine etc., this invention is equipped with the game board, and if it is a game machine with which a game is performed by throwing in game media, such as a game sphere and a game medal, it will be applicable altogether.

[0042] The front view showing a general view of the medal game machine in [composition of medal game machine] book operation form is shown in drawing 1 .

[0043] The main part frame 12 attached to this soma 11 and this soma 11 as shown in the medal game machine 10 at drawing 1 , The game board 14 included in main part frame 12 back, and the window frame 16 of the main part frame 12 prepared in the front face of the game board 14, The input port 17 (17a and 17b) prepared in the front face of the main part frame 12 with the window frame 16 up side, The ornament lamp 36 (36a and 36b) and \*\* which were prepared in the exhaust port 18 prepared in the front face of this soma 11 with the window frame 16 down side, the loudspeaker 54 (54a and 54b) which saw from the front face and was prepared in the up ends of the main part frame 12, and the both-sides edge of the main part frame 12 are arranged. Moreover, the "this soma 11" and the "main part frame 12" are equivalent to the "case" indicated by the claim. Furthermore, "the game board 14" is equivalent to the "game board" indicated by the claim.

[0044] Moreover, it connects with the control panel (not shown) which controls the medal game machine 10 electrically, and such the game board 14 will transmit and receive various kinds of information. Furthermore, when the game board switch 38 formed in the front face is formed, it connects with the control panel mentioned above and the game board 14 changes into an energization state, it will supply serially the game board data in which the kind of the game board 14 is shown to a control panel. Moreover, this "game board data" is equivalent to the "game board information" indicated by the claim. In addition, in the medal game machine 10 in this operation gestalt, it is fixed and the game board switch 38 will supply the game board data in which the kind of game board 14 is always shown. Furthermore, "the game board switch 38" is equivalent to the "game board detection means" indicated by the claim again.

[0045] Moreover, the ornament board 19 is attached to front-face of this soma 11a free [ attachment and detachment ] so that the periphery of an exhaust port 18 may be covered. Furthermore, the ornament board 20 is constructed by this soma upper part free [ attachment and detachment ] again. For this reason, many variations can be given to the game board to change with change of the game board, and the medal game machine by which weariness does not come can be offered to the game person.

[0046] Moreover, input port 17 serves as a size which can throw in two or more game medals continuously, and serves as a size which can be supplied regardless of a game medal further. For this reason, many variations can be given to the game board to change with change of the game board, and the medal game machine by which weariness does not come can be offered to the game person.

[0047] Furthermore, the ornament lamp 36 (36a and 36b) is formed in the outside upper left-hand side and outside upper right-hand side of the game board 14 again. In addition, with this operation form, the front face of those ornament lamps 36 is equipped with the giving [ the ornament ] ornament board (not shown), and when the

internal ornament lamp 36 lights up, a character, a pattern, etc. emerge. Moreover, this ornament board is attached in the main part frame 12 free [ attachment and detachment ]. For this reason, many variations can be given to the game board to change with change of the game board, and the game machine by which weariness does not come can be offered to a game person.

[0048] The expansion front view to which the game board 14 was expanded is shown in drawing 2 . In addition, the same sign was given to the component shown in drawing 1 mentioned above, and the corresponding component.

[0049] The game medal thrown in from input port 17 falls toward the lower part of the game board 14, changing the travelling direction by the collision with two or more obstacle nails 24 and two or more obstacle objects 26 which show around at the guide rail 22 (22a and 22b) prepared on the game board 14, and are later mentioned from the upper part of the game board 14.

[0050] Moreover, the upper limit is attached in the game board 14, and when the drive motor 30 (refer to drawing 3 ) located behind the game board 14 drives, these guide rails 22 can rotate only a predetermined angle freely along with the game board 14 focusing on the upper limit of a guide rail 22, so that it may mention later. This determines the fall direction of the game medal thrown in.

[0051] Moreover, change of rotation speed is possible and a change of the rotation speed is made according to a setup of a configuration switch (refer to drawing 3 ) so that these drive motors 30 may be mentioned later. By this, movable speed of a guide rail 22 can be adjusted and the game machine by which weariness does not come can be offered to a game person.

[0052] Two or more obstacle nails 24 are driven into the front face of the game board 14. In addition, it does not consider as composition which drives in a nail, but the game board 14 is fabricated for a resin material, it is good also as composition implanted so that a metal rod-like structure may be projected in the game board 14 of this resin material at the front of the game board 14, and this invention can be applied also to the medal game machine 10 which was mentioned above and which carried out \*\*\*\* composition.

[0053] Moreover, two or more slits 28 (28a-28f) are formed in the front face of the game board 14. And to the slit 28, the obstacle object 26 (26a-26f) which blocks fall of the game medal thrown in from input port 17 has projected, and slide movement is carried out along with a slit 28 by the drive of a drive motor 30 (refer to drawing 3 ).

[0054] Moreover, change of rotation speed is possible and a change of the rotation speed is made according to a setup of a configuration switch (refer to drawing 3 ) so that these drive motors 30 may be mentioned later. By this, movable speed of the obstacle object 26 can be adjusted and the game machine by which weariness does not come can be offered to a game person.

[0055] Moreover, the attaching part (not shown) holding the game medal which falls from the input port 17 mentioned above is prepared in each of these obstacle

objects 26. Moreover, it is detectable that the game medal was held at the attaching part so that each of these attaching parts may be equipped with the medal detection sensor 52 (refer to drawing 3 ) and it may mention later. Moreover, when the medal detection sensor 52 detects that the game medal was held at the attaching part, the obstacle object 26 mentioned above is located in the edge of the game board 14.

[0056] In addition, although it considered as the composition equipped with the obstacle object 26 which carries out slide movement along with a slit 28 and its slit 28 in the medal game machine 10 in this operation form at the longitudinal direction as mentioned above, this invention is good also as composition which does not establish not only this but a slit 28 and the obstacle object 26.

[0057] The display 32 which is the \*\*\*\* display mentioned later is formed in the center of abbreviation of the front face of the game board 14. In addition, even if the portion which displays the production picture later mentioned in the display 32 mentioned above consists of a liquid crystal display panel, it may consist of the Braun tube. Moreover, in the operation form mentioned above, although it showed the case where it was prepared in the center of abbreviation of the front face of the game board 14, if display 32 is a position by which a game person is seen, it is good also as forming display 32 in the position of what of a game machine.

[0058] Furthermore, with the medal game machine 10 in this operation form, although it considered as the composition which equipped the game board 14 with display 32 as mentioned above, this invention may prepare opening not only in this but in the game board 14, it may attach it so that the display 32 located in the back may be exposed from the opening, and may make a check by looking possible from a front face again.

[0059] Moreover, the winning-a-prize mouth 42 (42a and 42b) of a game medal is formed in the Slits [ 28a and 28d ] lower part. Moreover, under the slits 28b and 28e, the winning-a-prize mouth 44 (44a-44d) of a game medal is formed. Furthermore, the winning-a-prize mouth 46 (46a-46f) of a game medal is formed in the Slits [ 28c and 28f ] lower part again.

[0060] Each of these winning-a-prize mouths 42, 44, and 46 is for producing change of a game state performed in the display 32 mentioned above by equipping the back with the medal detection sensor 52 (referring to drawing 3 ) computing the game medal which won a prize, respectively, and detecting winning a prize of a game medal by those medal detection sensors 52.

[0061] Moreover, the front face is equipped with the display 43 (43a and 43b), 45 (45a-45d), and 47 (47a-47f) of 7 SEGU methods, and, as for each of these winning-a-prize mouths 42, 44, and 46, the integer of 2 figures in connection with a game state is displayed on each.

[0062] Moreover, it has the winning-a-prize mouth 50 and \*\* in the center of game board 14 lower part specially with two blank winning-a-prize mouths 48 (48a and 48b). Change of a game state performed in the display 32 mentioned above is produced by equipping the back with the medal detection sensor 52 (referring to

drawing 3 ) computing the blank winning-a-prize mouth 48 and the game medal which won a prize like the winning-a-prize mouths 42, 44, and 46 specially, respectively as for each of the winning-a-prize mouth 50, and detecting winning a prize of a game medal by those medal detection sensors 52.

[0063] Furthermore, the game medal which won a prize of these winning-a-prize mouths 42 and 44 and 46, the blank winning-a-prize mouth 48, and the winning-a-prize mouth that the winning-a-prize mouth 50 equipped the back with the medal conveyance mechanism (not shown), and mentioned these medal conveyance mechanisms above specially etc. is conveyed again in the medal reservoir box (not shown) with which the this soma 11 interior was equipped.

[0064] Furthermore, the bonus discharge mouth 34, and the medal maintenance board 35 and \*\* are prepared in the center of abbreviation of the game board again. From this bonus discharge mouth 34, the game medal of about 100 sheets pays out at the time of a game start, and those game medals are held at the medal maintenance board 35. Moreover, the winning-a-prize mouths 42, 44, and 46, the blank winning-a-prize mouth 48, and when a game medal wins specially a prize of the winning-a-prize mouth 50, there is a case which the game medal of several sheets pays [ a game medal ] out of the bonus discharge mouth 34 to the medal maintenance board 35 according to the kind of winning-a-prize mouth.

[0065] Furthermore, these winning-a-prize mouths 42, 44, and 46, the blank winning-a-prize mouth 48, and the special winning-a-prize mouth 50 are formed free [ attachment and detachment ] to the game board 14, and the accessory detection sensor 39 (refer to drawing 3 ) is formed behind the game board 14 again. This accessory detection sensor 39 detects the position in which the winning-a-prize mouth etc. was prepared, its size, etc.

[0066] The salient (not shown) prepared in four corners, such as a winning-a-prize mouth, is specifically inserted in opening (not shown) in which it was prepared by the game board 14, by fixing, it will be prepared in the game board 14 free [ attachment and detachment ], and the accessory detection sensor 39 will detect the inserting point. And based on the detecting signal which the accessory detection sensor 39 detected, the size of the position where the winning-a-prize mouth is being fixed, a winning-a-prize mouth, etc. is computable.

[0067] Furthermore, the number of the game medals paid to the medal maintenance board 35 out of this bonus discharge mouth 34 is determined again according to the reduction data supplied from a server 80 so that it may mention later.

[0068] Furthermore, when it results in a jackpot game, the medal maintenance board 35 supplies current to the solenoid 37 (refer to drawing 3 ) with which the medal maintenance board 35 was equipped, and drops the game medal currently held at the medal maintenance board 35, and many game medals pay it out of an exhaust port 18 again. Moreover, this "jackpot game" is equivalent to the "special game" indicated by the claim.

[0069] The winning-a-prize mouths 42, 44, and 46, the blank winning-a-prize mouth

48, and when a game medal wins specially a prize of the winning-a-prize mouth 50. There is a case which a game medal pays out to an exhaust port 18 according to the kind of winning-a-prize mouth, and when it results in a jackpot game so that it may mention later. Current is supplied to the solenoid 37 with which the medal maintenance board 35 was equipped, the game medal currently held at the medal maintenance board 35 is dropped, and many game medals pay out of an exhaust port 18.

[0070] In addition, the game medal paid out of these exhaust ports 18 and the bonus discharge mouth 34 is paid out of the medal reservoir box (not shown) mentioned above, and is paid out through equipment 56 (refer to drawing 3). Moreover, "expenditure equipment 56" is equivalent to the "reduction means" indicated by the claim.

[0071] Moreover, the office number switch 41 (refer to drawing 3) mentioned later is formed in the medal game machine 10 interior, and the peculiar Communication Bureau number in a medal game machine is shown. Furthermore, the configuration switch 58 (refer to drawing 3) for changing game nature is formed, and a change of the probability made to shift to a jackpot game is made so that it may mention later. Moreover, you may perform processing to which a change of the probability made to shift to a jackpot game is made is performed, and also a change of the displacement mode of an obstacle object 26 grade movable object is made.

[0072] The block diagram showing the control circuit of the game machine which is the operation gestalt of [composition of control section of game machine] this invention is shown in drawing 3.

[0073] The winning-a-prize mouths 42, 44, and 46 mentioned above, the blank winning-a-prize mouth 48, and the medal detection sensor 52 specially installed to each of the winning-a-prize mouth 50 are connected to the interface-circuitry group 62 of the main-control circuit 60, and the interface-circuitry group 62 is connected to the input/output bus 64.

[0074] The obstacle object 26 which the game medal mentioned above, the winning-a-prize mouths 42, 44, and 46, the blank winning-a-prize mouth 48, and when a prize of the winning-a-prize mouth 50 is won specially, the medal detection sensor 52 supplies a detecting signal to the interface-circuitry group 62. After the interface-circuitry group 62 which received this detecting signal changes the detecting signal into detection data, it is supplied to an input/output bus 64. The input/output bus 64 is made as [input / output and / a data signal or an address signal / by the central-process circuit (CPU is called hereafter) 66]. Moreover, the interior of CPU66 is equipped with the timer (not shown) mentioned later.

[0075] Moreover, the office number switch 41 is connected to the interface-circuitry group 62 mentioned above. The office number switch 41 consists of four rotary switches. Moreover, each of this rotary switch shows "0" - "F." The office number switch 41 shows the Communication Bureau number in the communication interface circuit 74 mentioned later, and supplies an office number signal to the

interface-circuitry group 62. Moreover, "a communication interface circuit 74" is equivalent to the "game board means of communications" indicated by the claim.

[0076] Furthermore, the game board switch 38, the accessory detection sensor 39, and the configuration switch 58 are also connected to the interface-circuitry group 62 mentioned above again.

[0077] This game board switch 38 is formed in the game board 14, and is supplied to the interface-circuitry group 62 as game board data peculiar to the game board 14.

[0078] Moreover, the accessory detection sensor 39 detects the installing point that the winning-a-prize mouth etc. was prepared, and supplies an accessory detecting signal to the interface-circuitry group 62 according to the place.

[0079] Furthermore, a configuration switch 58 is a key switch which can be set as two or more step story, and inserts a key in a keyhole, and the setup is changed by making it rotate again. A configuration switch 58 supplies the setpoint signal which shows the setup to the interface-circuitry group 62, and the interface-circuitry group 62 which received the setpoint signal changes the setpoint signal into predetermined setting data, and supplies the setting data to CPU66 through an input/output bus 64.

[0080] Specifically, a configuration switch 58 can be set as six stages in all, will determine a setpoint signal according to the angle of a keyhole, and supplies the setpoint signal to the interface-circuitry group 62. The interface-circuitry group 62 which received the setpoint signal changes the setpoint signal into setting data. This setting data is integer datas from "00" to "05", and CPU66 will change the probability which shifts to a jackpot game according to the setting data. Moreover, CPU66 will also change the displacement mode of a guide rail 22 and the obstacle object 26. In addition, the probability which shifts to a jackpot game becomes high, so that this setting data is small.

[0081] ROM (read-only memory)68 and RAM (random access memory)70 are connected to the input/output bus 64 mentioned above.

[0082] ROM68 records the control program which controls the flow of the whole medal game machine. Moreover, specifically, the program in this operation gestalt contains the following.

[0083] (A) The program to which the game medium for giving a game person according to the game result based on the game medium fed into two or more game machines may be made to return.

[0084] (B) The program which makes the kind of the aforementioned game board detect.

[0085] (C) The program which makes the game board information about the kind of the aforementioned game board transmit and receive based on the result of the detection concerned.

[0086] (D) The program which makes reduction value memorize cumulatively when a predetermined reduction value remember condition is satisfied.

[0087] (E) The program made to shift to the special game to which reduction is

performed based on the reduction value that the storage concerned was performed when predetermined game shift conditions are satisfied.

[0088] Moreover, the program in this operation gestalt includes the program "which makes the reduction value that storage is performed in each of two or more aforementioned game machines adjust based on the game board information supplied by transmission and reception."

[0089] By performing a program like this, in order to equalize the "rate of reduction", "reduction value" can be adjusted, and the fairness in each of two or more game machines can be maintained.

[0090] For example, many are not returned when it has the game board so that it may shift to a game specially even if it does not input many game media while many will be returned, when being equipped with the game board which does not shift to a game specially, if many game media are not inputted. Thereby, the fairness in each of two or more game machines can be maintained, without changing "the rate of reduction", though "reduction" differs.

[0091] Moreover, although the program in this operation gestalt was recorded on ROM68, it should just be recorded on storages, such as a hard disk drive unit, CD-ROM, and DVD. Moreover, even if these programs are not recorded beforehand, they may be recorded by RAM70 grade after powering on. Furthermore, each of a program may be recorded on the separate storage again.

[0092] Moreover, in this operation gestalt, the following is included besides the gap of the rate of reduction produced by changing the game board.

[0093] (A) The program to which a setup about possibility of shifting to a game specially is made to carry out.

[0094] (B) The program which makes the setup concerned detect.

[0095] (C) The program which makes the setting information about the aforementioned setup transmit and receive based on the result of the detection concerned.

[0096] Moreover, the program in this operation gestalt includes the program "which makes the reduction value that storage is performed adjust based on the setting information transmitted."

[0097] Moreover, RAM70 memorizes the value of the flag used by the program mentioned above, or a variable. Specifically, game board data, accessory data, the game machine data containing setting data, alien data, jackpot data, expenditure data, etc. are contained.

[0098] Moreover, "CPU66", "ROM68", and "RAM70" are equivalent to the "reduction means", a "game board detection means", "game board means of communications", a "reduction value storage means", the "game shift means", and the "reduction value regulation means" which were indicated to the claim.

[0099] Furthermore, the interface-circuitry group 72 is also connected to the input/output bus 64. A loudspeaker 54, a drive motor 30, the ornament lamp 36, a solenoid 37, expenditure equipment 56, display 43 and 45, and 47\*\* are connected to

the interface-circuitry group 72, and the interface-circuitry group 72 supplies a driving signal, and drive power and various signals to it that each of the equipment mentioned above according to the result of data processing in CPU66 should be controlled.

[0100] Furthermore, the random-number-generation section 65 for a random number being generated is connected to the input/output bus 64 again. When the instruction for generating a random number is emitted from CPU66 to the random-number-generation section 65, the random-number-generation section 65 generates the random number of the predetermined range, and emits the signal which shows the value of the random number to an input/output bus 64. CPU66 determines the advance situation of a game with this generated random number.

[0101] Furthermore, the communication interface circuit 74 is also connected to the input/output bus 64, and a communication interface circuit 74 is again for carrying out communication with server 80 grade through communication lines, such as a dial-up line network and a Local Area Network (LAN).

[0102] Furthermore, the display controller 200 is also connected to the interface-circuitry group 72, and a display controller 200 emits the driving signal for driving the display 32 connected to the display controller 200 based on the image display instruction emitted from the main-control circuit 60 again.

[0103] The block diagram showing the circuit of the display controller 200 which carried out [composition of display controller of medal game machine] \*\*\*\* is shown in drawing 4 .

[0104] The interface circuitry 202 is connected to the input/output bus 204, and the image display instruction emitted from the main-control circuit 60 mentioned above is supplied to an input/output bus 204 through an interface circuitry 202. The input/output bus 204 is made as [ input / output and / a data signal or an address signal / by the central-process circuit (CPU is called hereafter) 206 ].

[0105] In addition, although the data of the purport on which a picture is displayed, and image data and the position data which record image data on Video RAM 214 are included in the image display instruction in this operation gestalt and being considered as the composition which is not equipped with ROM for image data by which image data was beforehand recorded on the display controller 200 Before this invention starts a game not only to this but to the display controller 200 by having nonvolatile record media which can be written in, such as EPROM, and recording image data on record media, such as EPROM, through an interface circuitry 202, even if it makes it record on it beforehand, it is satisfactory.

[0106] ROM (read-only memory)208 and RAM (random access memory)210 are connected to the input/output bus 204 mentioned above. ROM208 memorizes the display-control program for generating the driving signal supplied to display 32 based on the image display instruction emitted from the main-control circuit 60. On the other hand, RAM210 memorizes the value of the flag used by the program mentioned above, or a variable.

[0107] Furthermore, the image data processor (VDP is called hereafter) 212 is also connected to the input/output bus 204. This VDP212 is the processor which can perform various processings for displaying a picture on display 32 including circuits, such as the so-called sprite circuit, a screen circuit, and a pallet circuit.

[0108] The drive circuit 218 and \*\* which emit Video RAM 214 for memorizing the image data according to the image display instruction emitted from the main-control circuit 60 and the driving signal for driving display 32 are connected to VDP212 mentioned above.

[0109] CPU206 mentioned above makes Video RAM 214 memorize the image data displayed on display 32 according to the image display instruction emitted from the main-control circuit 60 by reading and performing the display-control program memorized by ROM208. Display instructions, such as a background display instruction, and a pattern display instruction, a character display instruction, are contained in the image display instruction emitted from the main-control circuit 60.

[0110] When indicating the pattern by change in display 32, in case the image data of the pattern mentioned above indicates by halt, it is used, and it contains the image data according to various display modes, for example, the expanded picture, the reduced picture, the picture which deformed. Moreover, the character image data mentioned above contains the image data to which a character is needed for displaying the mode which carries out a series of operation.

[0111] Next, the schematic diagram showing the concept of the image data generated by Video RAM 214 mentioned above is shown in drawing 5 .

[0112] As shown in drawing 5 , the size (the screen picture field R1 is called hereafter) of the image data generated by screen-display instruction at Video RAM 214 is set up so that it may become larger than the viewing area R2 displayed on display 32. In addition, in drawing 5 , the screen picture field R1 shows the field surrounded as the solid line, and a viewing area R2 shows the field surrounded with the dashed line. Thus, by setting up, the picture which should be displayed on display 32 can be smoothly indicated by scrolling so that it may mention later.

[0113] When a pattern display instruction is emitted from the main-control circuit 60, VDP212 arranges the image data which read the image data of each pictures D1-D3 which show the pattern which is an identification information picture to the position in Video RAM 214 corresponding to the position which should display the picture of a pattern on display 32.

[0114] Moreover, when a character display instruction is emitted from the main-control circuit 60, VDP212 arranges the image data which read each image data of the character pictures C1-C3 to the position in Video RAM 214 corresponding to the position which should display the picture of a character on display 32.

[0115] Furthermore, when a background display instruction is emitted from the main-control circuit 60, VDP212 arranges the image data which read the image data of the picture B1 of a background to the position in Video RAM 214 corresponding to the position which should display the picture of a background on display 32 again.

[0116] After VDP212 generates image data to Video RAM 214, it reads only the image data memorized by the viewing area R2 from Video RAM 214, and supplies it to the drive circuit 218 by making this into a status signal. And as mentioned above, a static image is displayed as a dynamic image by displaying a picture the whole coma and making the display position of the picture change.

[0117] By recording image data on Video RAM 214, as [example of the display of picture] \*\*\*\* was carried out, a picture is displayed on display 32 and a game is advanced. The example of a display of the picture displayed in this game comes to be shown in drawing 6 .

[0118] As shown in drawing 6 , alien 33a is displayed on the upper part, and, as for display 32, characters 33b and 33c are displayed on the lower part. Moreover, as for display 32, the number of 33d of "1" to "12" is displayed on the lower part edge. Furthermore, display 32 also has the case where message board 33e is displayed on the right-hand side, and a change indication of the message board 33e is given, a bonus item can be acquired according to the pattern by which it was indicated by halt, and a game state will be changed again.

[0119] When a game medal wins a prize of the winning-a-prize mouths 42, 44, and 46 so that it may mention above, based on the display 43, 45, and 47 prepared in the front face of the winning-a-prize mouth, a shell will be discharged upward from either with a number [ of "1" to "12" ] of 33d, and alien 33a currently displayed on the upper part of display 32 will be eliminated. Moreover, when a game medal is held at the attaching part of the obstacle object 26, message board 33e mentioned above can start a change display, and can acquire a bonus item based on the mode which indicated by halt.

[0120] Furthermore, as mentioned above, when a game medal wins a prize of the winning-a-prize mouths 42, 44, and 46 and the obstacle object 26 again, as read from the \*\*\*\* reduction data mentioned later, an exhaust port 18, the bonus discharge mouth 34, and a shell game medal pay out.

[0121] And it shifts to a "jackpot game" by eliminating all of alien 33a currently displayed on display 32. By shifting to this jackpot game, a solenoid 37 will drive, the game medal currently held at the medal maintenance board 35 mentioned above will be made to fall, and the game medal equivalent to the number of the game medals currently held at the medal maintenance board 35 will pay out of an exhaust port 18.

[0122] The schematic diagram which opened the main part frame 12 wide from this soma 11 is shown in drawing 7 . Moreover, the schematic diagram which removed the game board 14 from this soma 11 is shown in drawing 8 . In addition, the same sign was given to the component shown in drawing 1 mentioned above, and the corresponding component.

[0123] As the up 12a shows the main part frame 12 to drawing 7 , it connects with up 11b of this soma 11 free [ rotation ]. By opening this main part frame 12, removal of the game board 14 constructed to the medal game machine 10 interior is attained.

[0124] Moreover, the side of the main part frame 12 is equipped with the frame side

cover 13, and notch 13a for the obstacle object 26 mentioned above moving is formed in the edge.

[0125] The game board 14 is attached to this soma 11 by holddown members, such as a screw, and by removing the holddown member, as shown in drawing 8, it can make the game board 14 movable. And the game board 15 which is this series can be attached in this soma 11.

[0126] The back of the game board 14, i.e., the this soma 11 interior, is equipped with the control panel including the main-control circuit 60, and it connects with the game board 14 electrically. Moreover, the this soma 11 interior is equipped with the medal reservoir box. Furthermore, behind the game board 14, it has the rail board 53 equipped with two or more rails 51 for fixation for fixing, where drive-motor 30 grade is positioned again.

[0127] The decomposition perspective diagram of the rail 51 for fixation and a drive motor 30 is shown in drawing 9.

[0128] a drive motor 30 comes out with this soma 30a, mechanical-component 30b prepared in the end of the soma 30a of this, and two screw hole 30c prepared in the other end of this soma 30a, and is constituted

[0129] Furthermore, the fixed piece 55 for fixing to the rail 51 for fixation is used for a drive motor 30 again. The screw holes 55a and 55b are formed also in this fixed piece 55, and by making two screws 57 screw in each of these screw holes 55a and 55b, and each of screw hole 30c in the drive motor 30 mentioned above, a drive motor 30 is fixed so that the rail 51 for fixation may be pinched.

[0130] By attaching the game board 14, the mechanical-component 30b, and the drive and \*\* which were mentioned above are connected, and the fixed drive motor 30 moves the obstacle object 26 in the game board 14 to a longitudinal direction.

[0131] Though the drive for moving the obstacle object in each of the game board etc. is in every position, since it is fixable to every place of the rail 51 for fixation, the drive motor 30 in the operation gestalt mentioned above can be renewed no matter it may be what the game board.

[0132] It becomes possible [ with which the case of a game machine is equipped / "possible" ], as mentioned above to change the game board into other game boards from the game board of 1. Moreover, by having equipped the game machine with "the move means for moving the power means of communication which transmits the power supplied from the source of power which supplies power to the accessory prepared in the game board or/, and the source of power concerned to the accessory concerned" Since the position of an accessory can be changed with change of the game board, many variations can be given to the game board to change and the game machine by which weariness does not come can be offered to a game person.

[0133] according to this, the number of the game media paid out when the aforementioned game medium wins a prize of the winning-a-prize mouth concerned differs in" the time of being a time of the aforementioned game board equipped with

the game machine by "case being the game board of 1, and other game boards -- it can constitute like Since this becomes possible [ changing not only the game board but the content of a game ], many variations can be given to a game and the game machine by which weariness does not come to a game person can be offered.

[0134] In addition, although change of the fixed position of a drive motor 30 was enabled in the medal game machine 10 in this operation gestalt, this invention may enable attachment and detachment of the accessory of not only this but the winning-a-prize mouths 42 and 44 and 46 grades, and may enable change of the fixed position. An accessory is fixed using a holddown member specifically like the rail 51 for fixation which was being fixed free [ attachment and detachment of a drive motor 30 ]. Furthermore, you may be the movable accessory to which operation is performed using a solenoid etc. again.

[0135] Since the medal game machine 10 is constituted so that it may be "the accessory concerned can be changed at the time of being a time of the aforementioned game board with which the case was equipped being the game board of 1, and other game boards" as mentioned above, it becomes possible to give many variations by the game performed with a game machine. Moreover, it becomes possible by changing an accessory to offer the game machine by which weariness does not come to a game person.

[0136] Furthermore, in the medal game machine 10 in the operation gestalt mentioned above, although the obstacle object 26 and the winning-a-prize mouths 42 and 44, 46 grades, and various accessories could change the fixed position, this inventions may differ in the configuration of not only this but various accessories, size, etc.

[0137] It becomes possible to give many variations by the game performed with a game machine by this. Moreover, it becomes possible by changing an accessory to offer the game machine by which weariness does not come to a game person.

[0138] Furthermore, although it may carry out movable [ of the obstacle object 26 and the winning-a-prize mouths 42 and 44, 46 grades, and the various accessories ] by the drive of a drive motor 30 at the medal game machine 10 in the operation gestalt mentioned above, it may presuppose that change of not only this but the traverse speed and movable speed is possible for this invention, and you may be what can adjust the opening-and-closing timing if it is the movable piece which opens and closes further again. It becomes possible to give many variations by the game performed with a game machine by this. Moreover, it becomes possible by changing an accessory to offer the game machine by which weariness does not come to a game person.

[0139] Furthermore, again, although not only this but the drive motor 30 is being fixed, even if this invention may fix the power transfer member which tells the power of a drive motor 30 to the obstacle object 26 free [ attachment and detachment ] and free [ movement ] and fixes a drive motor 30 and a power transfer member free [ attachment and detachment ] and free [ movement ], it is easy to be natural [ this

invention ], although considered as what can move a drive motor 30 in the medal game machine 10 in the operation gestalt mentioned above. Moreover, "a drive motor 30" is equivalent to "the source of power" indicated by the claim, and a "power transfer member" is equivalent to the "power means of communication" indicated by the claim. Furthermore, "the rail 51 for fixation", the "fixed piece 55", and "a screw 57" are equivalent to the "move means" indicated by the claim.

[0140] The example in which [composition of server] medal game machine is connected to the server as a communication terminal machine is shown in drawing 10 .

[0141] The medal game machine 10 is connected to the server 80 through the communication line. This communication line is a dial-up line network, a cellular-phone line network, and a communication line that consists of a Local Area Network (LAN) etc.

[0142] A server 80 supplies the demanded program to the medal game machine 10 based on the program request signal emitted from the medal game machine 10 through the communication line, and performs further processing which supplies a program to the medal game machine 10 itself so that it may mention later.

[0143] In addition, although communication of the server which has the management concept of a high order and a low rank, and a client type was performed with this operation gestalt, even if this invention performs pier two pier (peer to peer) type communication which has a management concept on a level not only with this but mutual, it should just be connected possible [ communication ] between at least two sets of the medal game machines 10 satisfactory. Furthermore, what is necessary is to connect possible [ communication ] and just to get down among other medal game machines 10, through a server 80, using the medal game machine 10 of 1 as a server.

[0144] The block diagram showing the composition of a server 80 which carried out [composition of control section of server] \*\*\*\* is shown in drawing 11 .

[0145] Shell composition of the server 80 is carried out with a hard disk drive 88, CPU82, ROM84 and RAM86, the communication interface circuit 90, and the office number switch 87. A program, a database, etc. which are mentioned later are recorded on a hard disk drive 88. Moreover, as the communication-interface circuit 90 was shown in drawing 10 , it connects with two or more medal game machines possible [ communication ] through communication lines, such as a dial-up line network and a Local Area Network (LAN), and the Communication Bureau number concerned is set up by the office number switch 87. In addition, a server 80 serves as a key station of two or more medal game machines, and the office number switch 87 is set as "0000." Moreover, "CPU82", "ROM84", "RAM86", and "a communication interface circuit 90" are equivalent to the "game board means of communications" and the "reduction value regulation means" which were indicated to the claim.

[0146] Moreover, the transmit data between the medal game machine 10 and a

server 80 consists of a header unit and the packet section, and the Communication Bureau number of a transmitting agency, the Communication Bureau number of a transmission place, etc. are contained in the header unit. On the other hand, the data based on instruction code and its instruction code etc. are contained in the packet section. For example, when carrying out data transmission from the medal game machine of the Communication Bureau number "0001" at the server 80 of the Communication Bureau number "0000", "0001" is set to the Communication Bureau number of a transmitting agency, and "0000" is set to the Communication Bureau number of a transmission place. And after setting instruction code and data, transmit data will be transmitted and only the server 80 whose Communication Bureau number of a transmission place is "0000" will receive this transmit data.

[0147] There is a program for receiving the program for carrying out communication with the medal game machine 10 and the information emitted from the medal game machine 10 etc. among the programs currently recorded on the hard disk drive 88 which carried out the control program of a server; and [screen] \*\*\*\*.

[0148] Moreover, the program in this operation form includes the program "which makes the reduction value that storage is performed in each of two or more aforementioned game machines adjust based on the game board information supplied by transmission and reception."

[0149] Furthermore, the program "which makes the reduction value that storage is performed adjust based on the setting information transmitted" is included.

[0150] In addition, although the \*\*\*\* program mentioned above at least was recorded in the server 80 in this operation form, this invention may include the program which controls not only this but a medal game, the program which controls an adjustable display game.

[0151] Moreover, in this operation form, although the medal game machine 10 was connected to the server 80 this invention is connected not only with this but with the server 80 possible [ communication ]. The game board that what is necessary is just what consists of the game board of 1 as the ability of the game board concerned of 1 to be changed into other game boards from which a component differs and for example, the server 80 The same operation and the same effect can be acquired by considering as the composition which transmits the data for displaying the image data, such as image data for making it display, to a game machine, and considering as the composition.

[0152] Furthermore, the database about the medal game machine 10 is recorded on the hard disk drive 88 in a server 80. As shown in this database at drawing 12, the game machine information database is contained, each item, such as game machine information, is stored to each of the medal game machine connected with the server 80, the database is displayed on the display of a server 80, and a centralized control and reference are performed.

[0153] Moreover, although only the medal game machine 10 was considered as the composition linked to the server 80 in this operation form, this invention is good also

as composition which connected only not only this but the pachinko game machine, and good also as composition which connected to the server 80 the game machine which includes the medal game machine 10 and the pachinko game machine 10 further even if it was not what connected the game machine of a single kind.

[0154] As this game machine information is shown in drawing 12 , the coded game board data, accessory data, and setting data will be stored in each of those items including game board information, accessory information, setting information, etc.

[0155] The reduction information database other than a game machine information database is positioned by the hard disk drive 88 of a server 80, and the item of the database is having various kinds of data mentioned above and reduction data with which the suitable reduction which answers the data was made to be performed associated.

[0156] For this reason, when a certain game machine is connected to a server 80, each item of the game machine information database will be recorded serially. And when each item of the game machine information database is recorded, suitable reduction data can be chosen from the data of various kinds of, and possibility of eliminating the unfair nature which may be produced in each of two or more game machines will increase by supplying the reduction data to a certain game machine.

[0157] The sub routine which shows the sub routine which controls the medal game machine 10 performed in the main-control circuit 60 which carried out [operation of medal game machine] \*\*\*\* to drawing 15 from drawing 13 , and controls a server 80 is shown in drawing 16 . In addition, the sub routine shown in drawing 13 and drawing 16 is called and performed from the main program of the medal game machine 10 currently performed beforehand to predetermined timing.

[0158] The medal game machine 10 is started beforehand below, and the variable used in CPU66 mentioned above shall be initialized by the predetermined value, and shall carry out regular operation.

[0159] First, in the medal game machine 10, as shown in drawing 13 , information transceiver processing is performed (Step S11). In this processing, CPU66 acquires various kinds of game machine information, such as game board data in which the kind of game board is shown, the number of accessories, accessory data in which arrangement is shown, and setting data set up by the configuration switch 58, so that it may mention later. And CPU66 acquires reduction data by supplying the acquired game machine information to a server 80 so that it may mention later.

[0160] In addition, the Communication Bureau number of the server 80 which is a communication place, the Communication Bureau number of the medal game machine 10 which is a communicating agency, and \*\* are contained, and since it is set up based on the signal supplied from an office number switch and the server 80 is set up with "00", those Communication Bureau numbers are set to this game machine information with "00." After this processing is completed, processing is moved to Step S12.

[0161] Subsequently, drive-motor control processing is performed in the medal game

machine 10 (Step S12). In this processing, CPU66 reads the data in which the game state currently recorded on RAM70 is shown, and supplies a driving signal to a drive motor 30 through an input/output bus 64 and the interface-circuitry group 72 according to the data. The drive motor 30 which received this driving signal starts a drive, and tells the power to the obstacle object 26 through a drive.

[0162] Moreover, CPU66 makes the drive speed and the driving direction of the drive motor 30 change by receiving the setpoint signal supplied from a configuration switch 58, and changing the amplitude of a driving signal mentioned above according to the setpoint signal. In addition, according to a setup of a configuration switch 58 mentioned above, CPU66 not only adjusts the amplitude of a driving signal, but will adjust the amplitude of a driving signal according to the game state of the medal game machine 10. Thereby, CPU66 moves the obstacle object 26 to a longitudinal direction by controlling a drive motor 30. After this processing is completed, processing is moved to Step S13.

[0163] Subsequently, game medal detection processing is performed (Step S13). In this processing, CPU66 receives the detecting signal emitted from the medal detection sensor 52 through the interface-circuitry group 62, and processes according to the detecting signal so that it may mention later. After this processing is completed, processing is moved to Step S14.

[0164] Subsequently, image display processing is performed (Step S14). In this processing, CPU66 supplies an image display instruction to a display controller 200 through an input/output bus 64 and the interface-circuitry group 72. After the display controller 200 which received the image display instruction records various kinds of image data, such as background-image data, pattern image data, and character image data, on Video RAM 214 and changes it into a predetermined signal based on the instruction, it supplies a predetermined signal to display 32. The display 32 which received this predetermined signal displays the \*\*\*\* picture shown in drawing 6 based on the signal. A game is made to advance in display 32 by this. After this processing is completed, processing is moved to Step S15.

[0165] Subsequently, voice regeneration is performed (Step S15). In this processing, voice is generated by CPU's66 choosing or generating voice data, and supplying the voice data to the interface-circuitry group 72 at a loudspeaker. After this processing is completed, processing is moved to Step S16.

[0166] Subsequently, electric-spectaculars control processing is performed (Step S16). In this processing, CPU66 supplies the control signal which controls those electric spectaculars on the ornament lamp 36 through an input/output bus 64 and the interface-circuitry group 72. The ornament lamp 36 which received the control signal performs lighting and putting out lights based on the signal. In addition, there is a case which controls the color of electric spectaculars, a blink pattern, etc. When this processing is completed, this sub routine is terminated immediately.

[0167] As mentioned above, as shown in drawing 14, game board detection processing is performed by the information transceiver manipulation routine called at

Step S11 (Step S21). In this processing, CPU66 receives the game board data peculiar to the game board 14 supplied from the game board switch 38 through the interface-circuitry group 62 and an input/output bus 64, and records them on RAM70. When this processing is completed, processing is moved to Step S22.

[0168] Subsequently, accessory detection processing is performed in the medal game machine 10 (Step S22). In this processing, CPU66 receives the accessory detecting signal peculiar to an accessory supplied from the accessory detection sensor 39 through the interface-circuitry group 62 and an input/output bus 64, receives the accessory data in which the position where an accessory is arranged, a number, etc. are shown based on the accessory detecting signal, and records them on RAM70. In addition, with the accessory in this operation form, the winning-a-prize mouths 42, 44, and 46, the blank winning-a-prize mouth 48, the special winning-a-prize mouth 50, and the obstacle object 26 correspond. When this processing is completed, processing is moved to Step S23.

[0169] Subsequently, setting detection processing is performed in the medal game machine 10 (Step S23). In this processing, through the interface-circuitry group 62 and an input/output bus 64, CPU66 receives setting data and records them on RAM70 from a configuration switch 58.

[0170] Specifically, as mentioned above, setting data are the integer of "00" to "05", and CPU66 will receive the setting data and will record it on RAM70 as it is. When this processing is completed, processing is moved to Step S24.

[0171] Subsequently, game machine information transmitting processing is performed in the medal game machine 10 (Step S24). In this processing, CPU66 reads various kinds of game machine information, such as game board data recorded on RAM70 by processing of Step S21 to the step S23, accessory data, and setting data, and supplies those data of various kinds of to a server 80 through an input/output bus 64 and a communication interface circuit 74. When this processing is completed, processing is moved to Step S25.

[0172] On the other hand, in a server 80, as shown in drawing 16, game machine information reception is performed (Step S101). In this processing, CPU82 receives various kinds of game machine data supplied by processing of Step S24 through a communication interface circuit 90, and records them on RAM86. When this processing is completed, processing is moved to Step S102.

[0173] Subsequently, in a server 80, a game machine information database update process is performed (Step S102). In this processing, CPU82 records the game machine information recorded on RAM86 by processing of Step S101 on the game machine information database positioned by the hard disk drive 88. Specifically, CPU82 receives the game machine information containing office number data, game board data, accessory data, and setting data, and reads office number data. And CPU82 will record game board data, accessory data, and setting data on the item about the game machine which is in agreement with the office number data. When this processing is completed, processing is moved to Step S103.

[0174] Subsequently, reduction information database reference processing is performed in a server 80 (Step S103). In this processing, CPU82 reads the game machine information recorded by processing of Step S102, and searches the reduction data applicable to the game machine information from the reduction information database positioned by the hard disk drive 88 based on the game machine information. And when CPU82 searched reduction data, game machine information, each of reduction data, and its \*\* corresponded and it distinguishes, it reads the reduction data and records it on RAM86. When this processing is completed, processing is moved to Step S104.

[0175] Subsequently, reduction information transmitting processing is performed in a server 80 (Step S104). In this processing, CPU82 reads the reduction data recorded on RAM86 by processing of Step S103, and supplies them to the medal game machine 10 through a communication interface circuit 90. When this processing is completed, this sub routine is terminated immediately.

[0176] On the other hand, reduction information reception is performed in the medal game machine 10 (Step S25). In this processing, CPU66 receives the supplied reduction data through a communication interface circuit 74 and an input/output bus 64, and records them on RAM70. When this processing is completed, this sub routine is terminated immediately.

[0177] As mentioned above, as shown in drawing 15, by the game medal detection routine called at Step S13, it judges whether the game medal won a prize of the obstacle object 26 (Step S61). In processing of this step S61, when a game medal wins a prize of the obstacle object 26, the medal detection sensor 52 detects this and supplies a detecting signal to the interface-circuitry group 62. The interface-circuitry group 62 supplies the detection data to CPU66 through an input/output bus 64, after changing the received detecting signal into detection data. CPU66 performs internal lottery processing, when it distinguishes having received this detection data (Step S62). Moreover, in this processing, CPU66 moves processing to Step S63, when this detection data was not received and it distinguishes.

[0178] Subsequently, it judges whether the game medal won a prize of the winning-a-prize mouths 42, 44, and 46 and the obstacle object 26 (Step S63). In this processing, when a game medal wins a prize of the winning-a-prize mouths 42, 44, and 46 and the obstacle object 26, the medal detection sensor 52 detects this and supplies a detecting signal to the interface-circuitry group 62. The interface-circuitry group 62 supplies the detection data to CPU66 through an input/output bus 64, after changing the received detecting signal into detection data. CPU66 moves processing to Step S64, when it distinguishes having received this detection data. In this processing, CPU66 moves processing to Step S68, when it distinguishes that a game medal did not win a prize of a winning-a-prize mouth.

[0179] Subsequently, game status-change processing is performed at Step S64. In this processing, CPU66 changes a game state according to the accessory whose prize the game medal won. Specifically, CPU66 has the case where alien data are

decreased, according to the number displayed on the display 43, 45, and 47 prepared in the front face of the winning-a-prize mouths 42, 44, and 46 which won a prize, when it distinguishes that the game medal won a prize of the winning-a-prize mouths 42, 44, and 46. When this processing is ended, processing is moved to Step S65.

[0180] Subsequently, reduction information-reference processing is performed (Step S65). Refer to the reduction data recorded on RAM70 for CPU66 in this processing. When this processing is ended, processing is moved to Step S66.

[0181] Subsequently, processing is performed (Step S66). In this processing, based on the reduction data read by processing of Step S65, CPU66 computes expenditure medal number-of-sheets data and jackpot data, and records them on RAM70. When this processing is ended, processing is moved to Step S67. Moreover, this jackpot data is equivalent to the "reduction value" indicated by the claim.

[0182] Subsequently, medal expenditure processing is performed (Step S67). In this processing, CPU66 supplies the expenditure signal which was recorded on RAM70 by processing of Step S66 and which pays out and shows the number of expenditure of a game medal, and the expenditure mouth of a game medal based on medal number-of-sheets data and jackpot data to expenditure equipment 56 through an input/output bus 64 and the interface-circuitry group 72. Expenditure of a game medal [ as opposed to / pay out and / based on the signal / an exhaust port 18 and the bonus discharge mouth 34 in equipment 56 ] to which this expenditure signal was received is performed.

[0183] Moreover, CPU66 resets namely, records the expenditure medal number-of-sheets data as "00", after emitting an expenditure signal. Furthermore, CPU66 will record cumulatively the number of the game medals which do not reset jackpot data and are held at the medal maintenance board 35, after emitting an expenditure signal.

[0184] In addition, although the expenditure equipment 56 in the medal game machine 10 in this operation form will pay out a predetermined number of game medals to at least one of an exhaust port 18 and the bonus discharge mouths 34 based on reduction data, it may record only jackpot data on RAM70, without this invention's paying out only not only this but the exhaust port 18, and preparing the bonus discharge mouth 34 and medal maintenance board 35 grade. Furthermore, three or more expenditure mouths may be prepared. When this processing is completed, processing is moved to Step S68.

[0185] Subsequently, it judges whether jackpot conditions were satisfied (Step S68). In this processing, CPU66 will read the alien data in which the number of alien 33a currently displayed on display 32 recorded on RAM70 is shown, and it will be judged whether the data is "00." CPU66 terminates this sub routine immediately, when it distinguished that alien data are "00", and processing was moved to Step S67, alien data were not "00" and it distinguishes. [0186] Subsequently, at Step S69, CPU66 performs jackpot game shift processing. In this processing, CPU66 supplies a driving signal to a solenoid 37 through an input/output bus 64 and the interface-circuitry

group 72. Thereby, a solenoid 37 generates magnetism, makes the medal maintenance board 35 incline, and makes all the game medals held at the medal maintenance board 35 fall. And through an input/output bus 64 and the interface-circuitry group 72, CPU66 is paid out to expenditure equipment 56 and supplies a signal for the jackpot data recorded on RAM70 to be read, and pay out the game medal equivalent to the value. The game [ which received this expenditure signal ] medal by which equipment 56 is equivalent to jackpot data from an exhaust port 18 based on the expenditure signal by paying out will be paid out. Moreover, CPU66 will reset this jackpot data, namely, will record jackpot data as "00." In addition, CPU66 is also recording cumulatively the number of the game medals currently held from the time of a game at the medal maintenance board 35. When this processing is completed, this sub routine is terminated immediately.

[0187] By processing Step S101 to Step S67 and the step S104 from Step S21 mentioned above, Step S23, Step S24, and Step S65 "A game board detection means by which each of two or more aforementioned game machines detects the kind of the aforementioned game board, When the game board means of communications which transmits and receives the game board information about the kind of the aforementioned game board based on the result of the detection concerned, and a predetermined reduction value remember condition are satisfied When a reduction value storage means to memorize reduction value cumulatively, and predetermined game shift conditions are satisfied The game shift means made to shift to the special game which makes it return to the aforementioned reduction means based on the reduction value that storage was performed by the aforementioned reduction value storage means, It is based on the game board information which is \*\*\*\*\* and is transmitted from the aforementioned game board means of communications in each of two or more aforementioned game machines. By considering as" composition equipped with a reduction value regulation means to adjust reduction value that storage is performed in each of two or more aforementioned game machines, in order to equalize the "rate of reduction", "reduction value" can be adjusted, and the fairness in each of two or more game machines can be maintained.

[0188] For example, many are not returned when it has the game board so that it may shift to a game specially even if it does not input many game media while many will be returned, when being equipped with the game board which does not shift to a game specially, if many game media are not inputted. Thereby, the fairness in each of two or more game machines can be maintained, without changing "the rate of reduction", though "reduction" differs.

[0189] "Furthermore, also except for the gap of the reduction produced by changing the game board again, a setting means to perform a setup about possibility of shifting to a special game, A setting detection means to detect the setup concerned, and the game board means of communications which transmit and receive the setting information about the aforementioned setup based on the result of the

detection concerned, It is based on the setting information transmitted from the aforementioned setting result means of communications in each of two or more game machines concerned including the game machine of \*\*\*\*\*. You may be the game system characterized by having a reduction value regulation means to adjust reduction value that storage is performed in each of two or more aforementioned game machines."

[0190] Moreover, by processing Step S101 to Step S67 and the step S104 from Step S21 mentioned above, Step S23, Step S24, and Step S65 "when a predetermined reduction value remember condition is satisfied, each of two or more aforementioned game machines While storage of reduction value was performed cumulatively, when predetermined game shift conditions are satisfied It is that to which reduction is performed based on the reduction value that the storage concerned was performed. [ that and regulation of the reduction value that storage is performed in each of two or more aforementioned game machines is performed based on the game board information about the kind of the aforementioned game board in each of two or more aforementioned game machines"'s, and ] In order to equalize the "rate of reduction", "reduction value" can be adjusted, and the fairness in each of two or more game machines can be maintained.

[0191] For example, many are not returned when it has the game board so that it may shift to a game specially even if it does not input many game media while many will be returned, when being equipped with the game board which does not shift to a game specially, if many game media are not inputted. Thereby, the fairness in each of two or more game machines can be maintained, without changing "the rate of reduction", though "reduction" differs.

[0192] Furthermore, you may be "the game system characterized by performing regulation of the reduction value that a setup about possibility of shifting to a special game is performed, and storage is performed in each of two or more aforementioned game machines based on the setting information about the setup concerned" besides the gap of the rate of reduction produced by changing the game board again.

[0193] "Furthermore, such [ again ] a game system, the source of power which supplies power to the accessory prepared in the aforementioned game board, Or the power means of communication which transmits the power supplied from/and the source of power concerned to the accessory concerned, By having a move means for making it \*\*\*\*\*, and moving the aforementioned source of power or/, and the aforementioned power means of communication by the aforementioned move means and It becomes possible to give many variations by the game performed [ that it becomes as it being possible to change the aforementioned game board into other game boards from the game board of 1"'s, and ] with a game machine. Moreover, it becomes possible by changing an accessory to offer the game equipment by which weariness does not come to a game person.

[0194] In addition, "although it becomes as it being possible to change the

aforementioned game board into other game boards in which a component differs from the game board concerned of 1 from the game board of 1", two or more of these game machines [ like ] Winning-a-prize equipment, an obstacle object, etc. which were prepared in the game face of a board free [ attachment and detachment ] may change the number of components, arrangement, a configuration, etc., without actually changing the game board itself with which a case is equipped. [0195]

[Effect of the Invention] According to this invention "each of two or more aforementioned game machines Since it consists of the game board of 1 as it being possible to change into other game boards in which a component differs from the game board concerned of 1", the aforementioned game board A game person's interest is made maintained, without being able to offer the game which was rich in the variation by the low price by changing into the game board from which a component differs, and boring a game person.

[0196] Moreover, the game system which controls each of such two or more game machines "when a predetermined reduction value remember condition is satisfied, each of two or more aforementioned game machines While storage of reduction value was performed cumulatively, when predetermined game shift conditions are satisfied It is that to which reduction is performed based on the reduction value that the storage concerned was performed. And by considering as" composition to which regulation of the reduction value that storage is performed in each of two or more aforementioned game machines is carried out based on the game board information about the kind of the aforementioned game board in each of two or more aforementioned game machines In order to equalize the "rate of reduction", "reduction value" can be adjusted, and the fairness in each of two or more game machines can be maintained.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

**DESCRIPTION OF DRAWINGS**

---

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the general-view view of the medal game machine by this invention.

[Drawing 2] It is the expansion front view of the game face of a board of the medal game machine by this invention.

[Drawing 3] It is the block diagram showing the main-control circuit of the medal game machine by this invention.

[Drawing 4] It is the block diagram showing the display-control circuit of the medal game machine by this invention.

[Drawing 5] It is the schematic diagram showing the concept of arrangement of the image data in the Video RAM of a display controller.

[Drawing 6] It is the schematic diagram showing the screen display of the medal game machine by this invention.

[Drawing 7] It is the general-view view of the medal game machine by this invention.

[Drawing 8] It is the general-view view of the medal game machine by this invention.

[Drawing 9] They are the slide rail of the medal game machine by this invention, and the enlarged view of a drive motor.

[Drawing 10] It is drawing showing the outline at the time of considering as the composition to which the server and the game machine were connected through the network.

[Drawing 11] It is the block diagram showing the main-control circuit of the server by this invention.

[Drawing 12] It is the schematic diagram showing the screen display of the server by this invention.

[Drawing 13] It is drawing showing the flow chart of the control processing performed in the medal game machine by this invention.

[Drawing 14] It is drawing showing the flow chart of the control processing performed in the medal game machine by this invention.

[Drawing 15] It is drawing showing the flow chart of the control processing performed in the medal game machine by this invention.

[Drawing 16] It is drawing showing the flow chart of the control processing performed in the server by this invention.

[Description of Notations]

10 Medal Game Machine

14 15 Game board

18 Exhaust Port

19 20 Ornament board

22 Guide Rail

26 Obstacle Object

30 Drive Motor

32, 43, 45, 47 Display

34 Bonus Discharge Mouth

35 Medal Maintenance Board

36 Ornament Lamp  
42, 44, 46 Winning-a-prize mouth  
52 Medal Detection Sensor  
54 Loudspeaker  
58 Configuration Switch  
60 Main-Control Circuit  
62 72 Interface-circuitry group  
64 Input/output Bus  
66 CPU  
68 ROM  
70 RAM  
74 90 Communication interface circuit  
80 Server

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

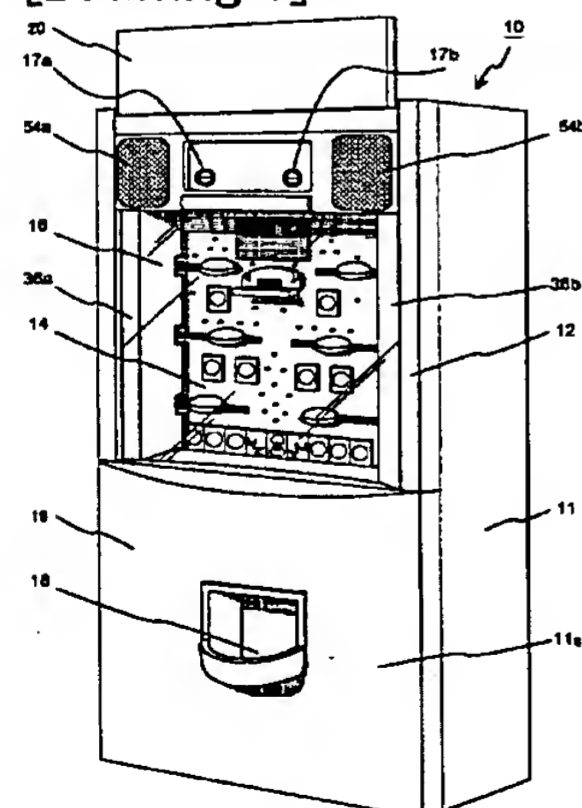
3.In the drawings, any words are not translated.

---

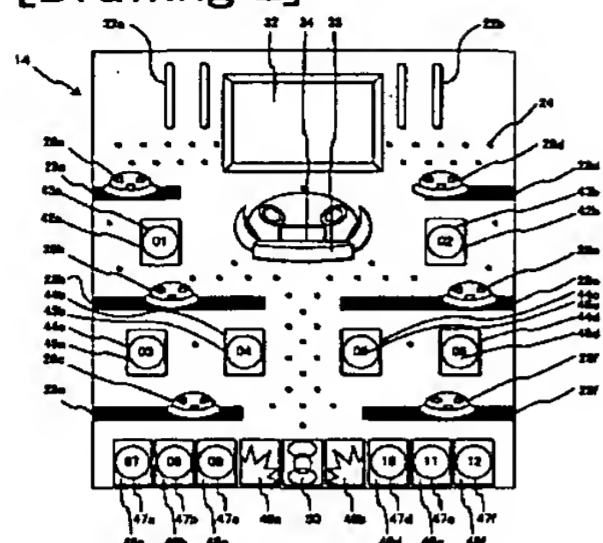
**DRAWINGS**

---

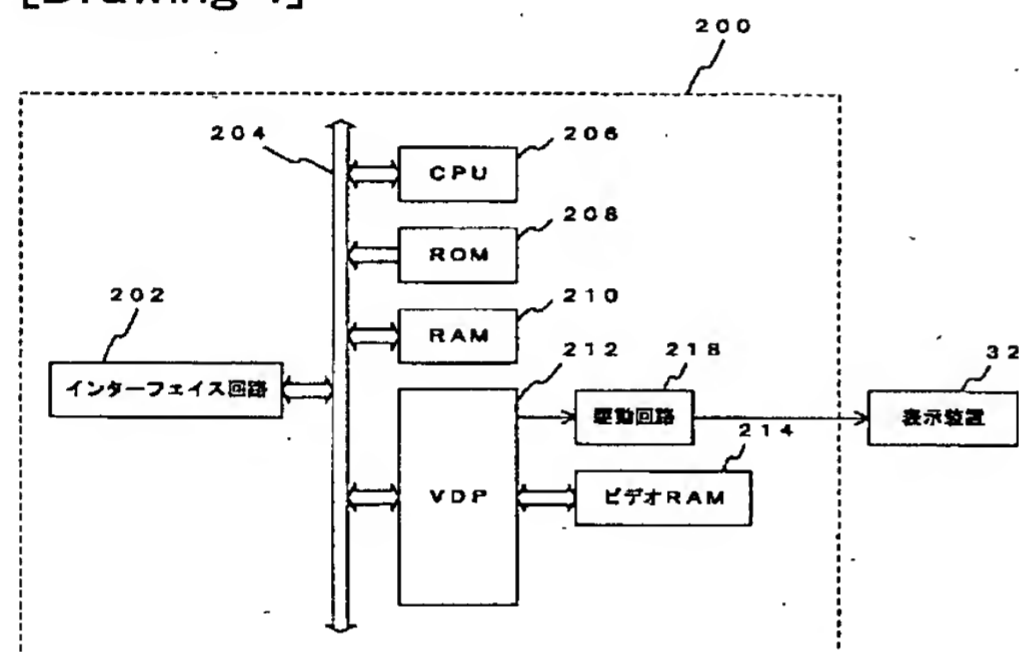
[Drawing 1]



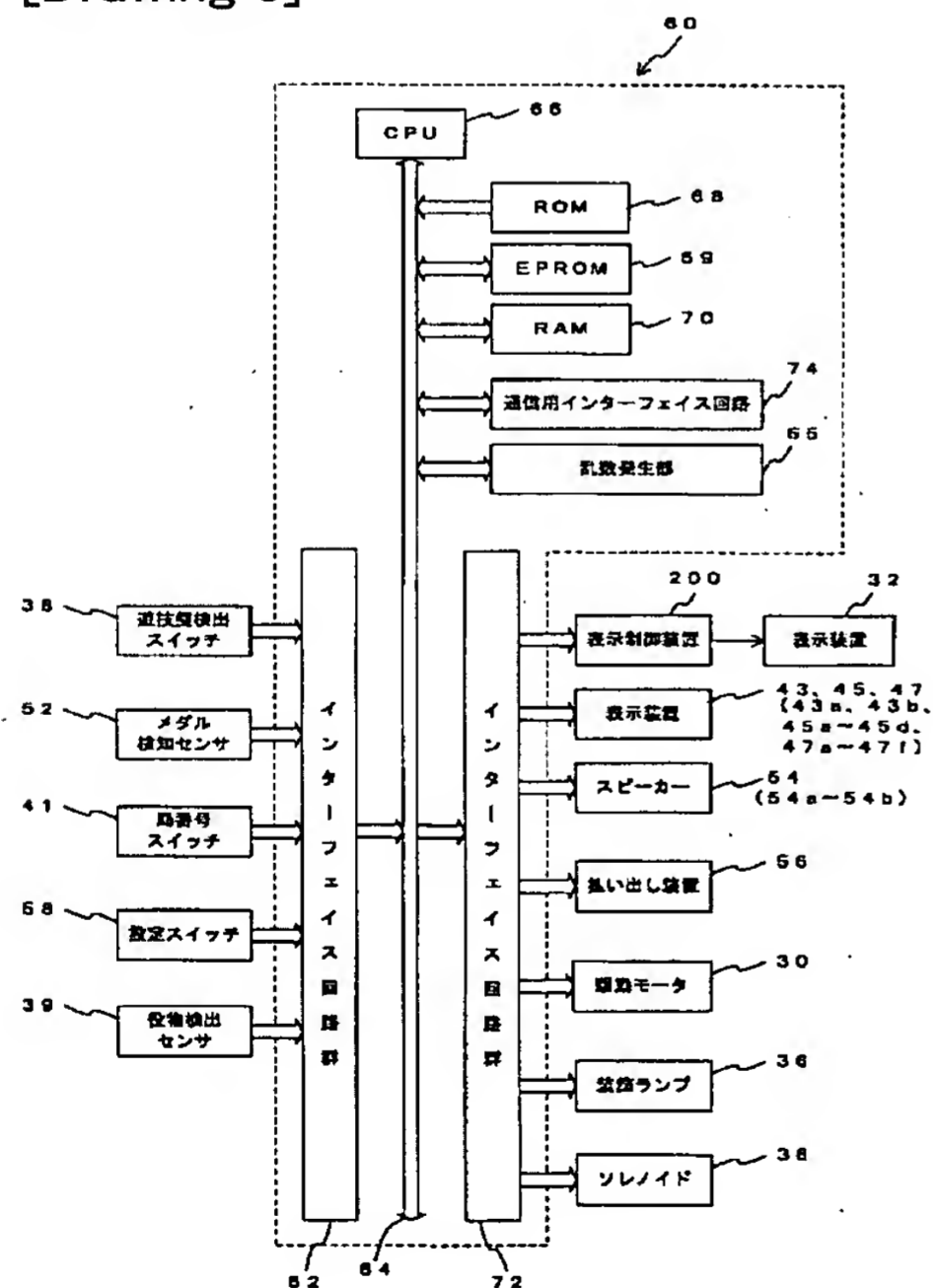
[Drawing 2]



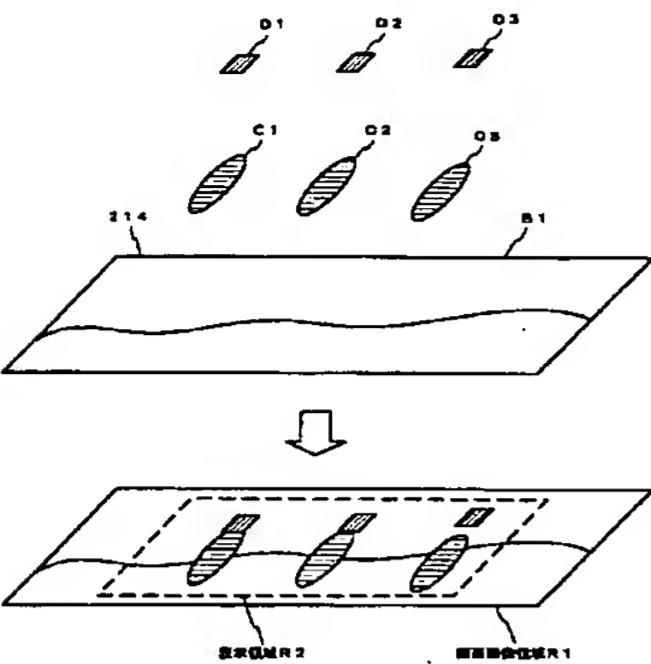
[Drawing 4]



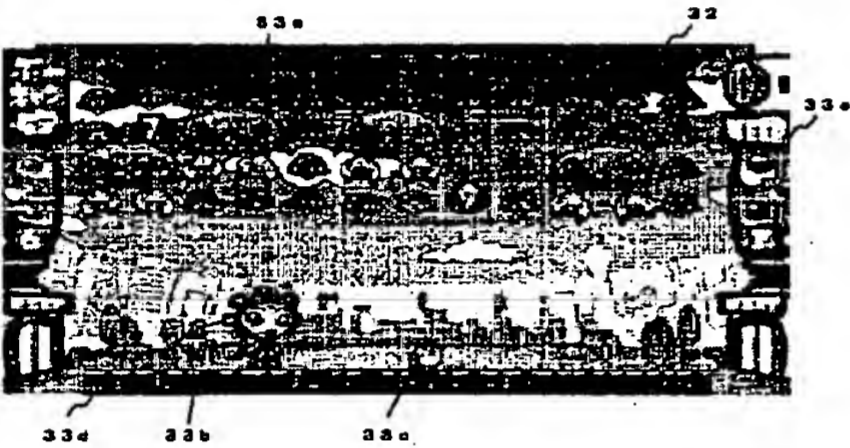
**[Drawing 3]**



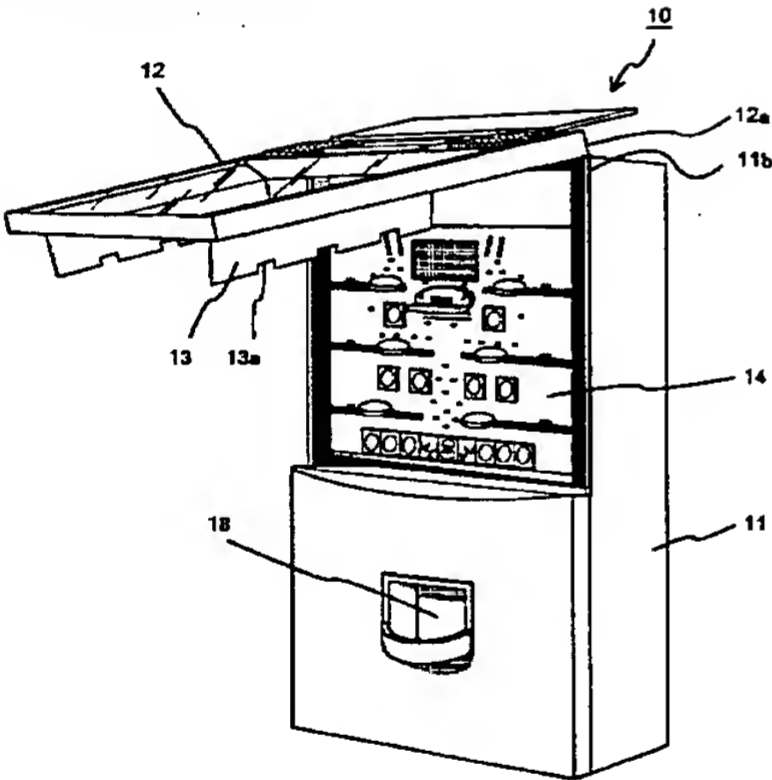
[Drawing 5]



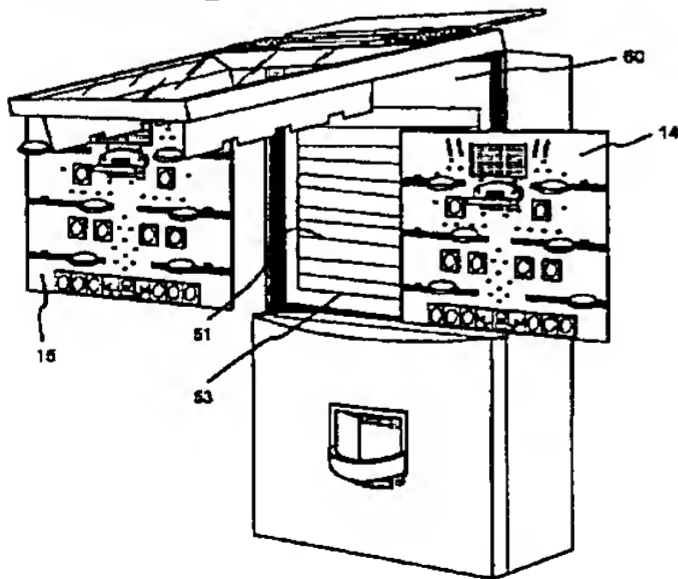
[Drawing 6]



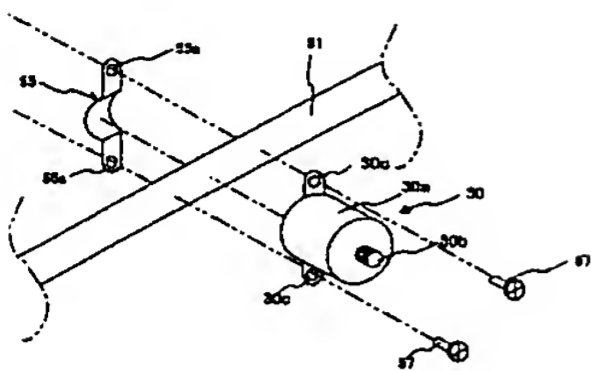
[Drawing 7]



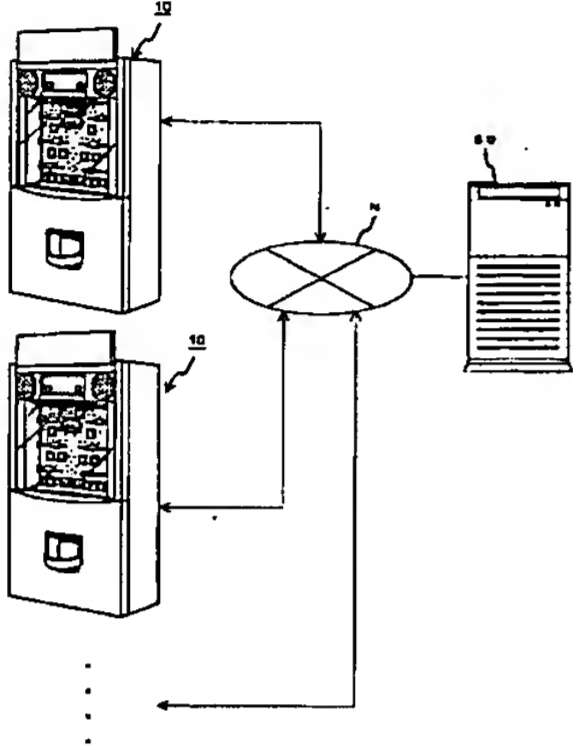
[Drawing 8]



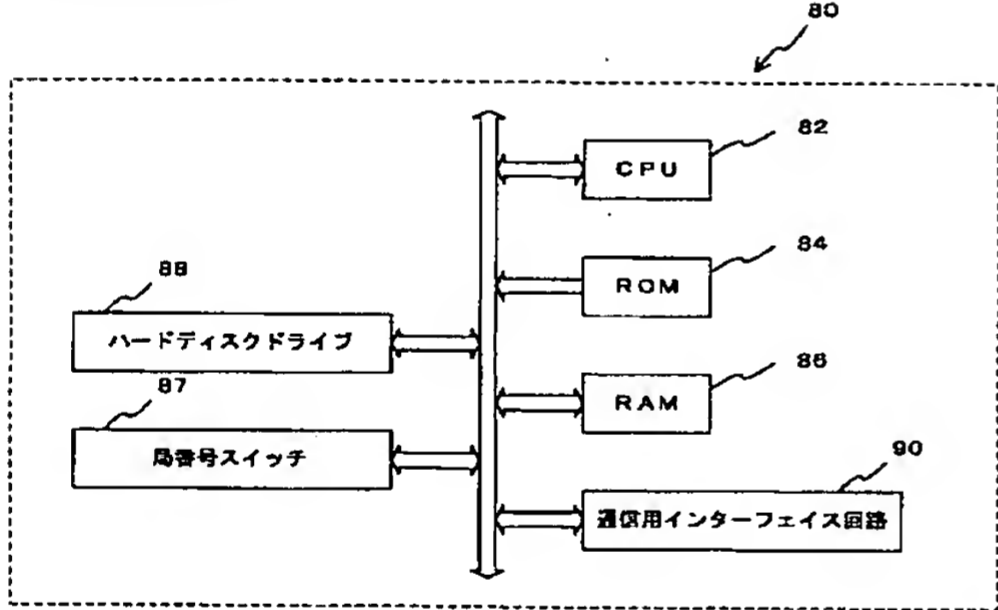
[Drawing 9]



[Drawing 10]



[Drawing 11]



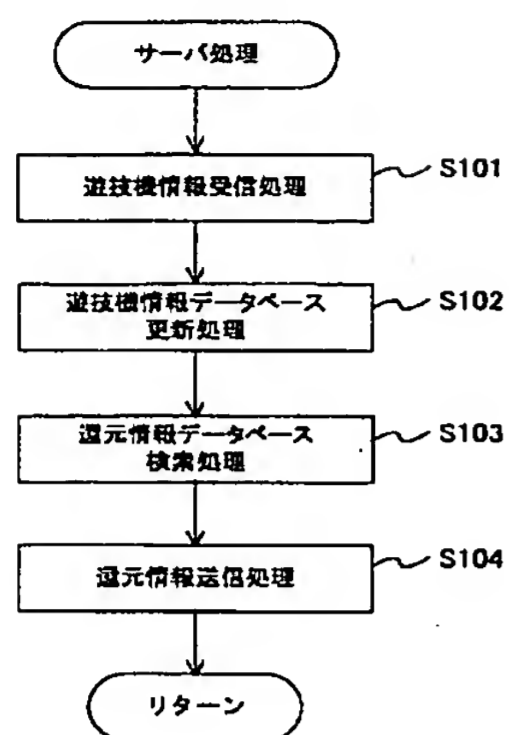
[Drawing 12]

遊技機情報データベース			
通信局番号	遊技機情報	位置情報	設定情報
0001	0001	0001	02
0002	0001	0001	04
0003	0001	0002	03
...	...	...	...
0011	0011	0001	01
...	...	...	...
0020	0011	0003	05

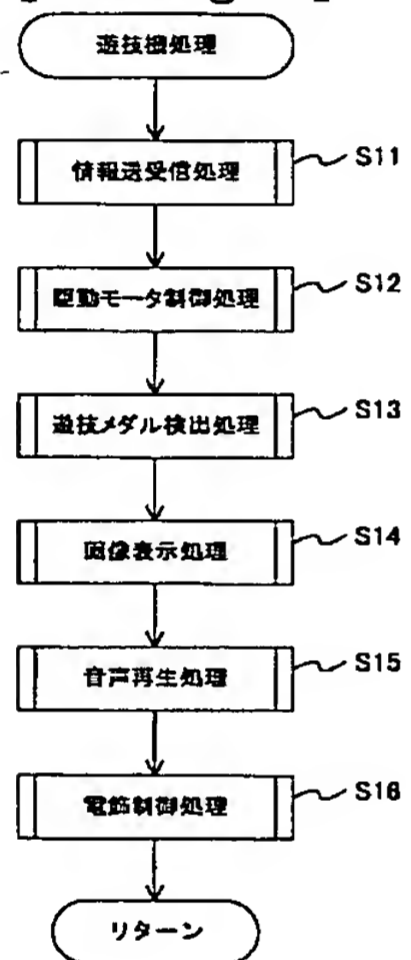
前ページ

次ページ

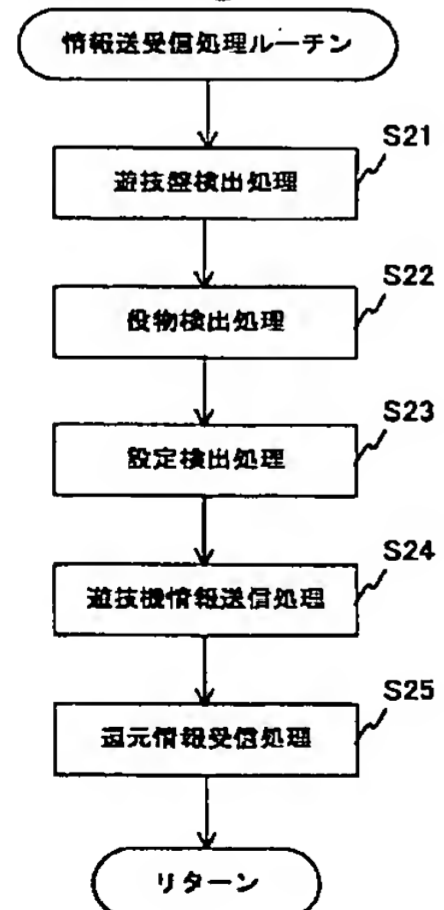
[Drawing 16]



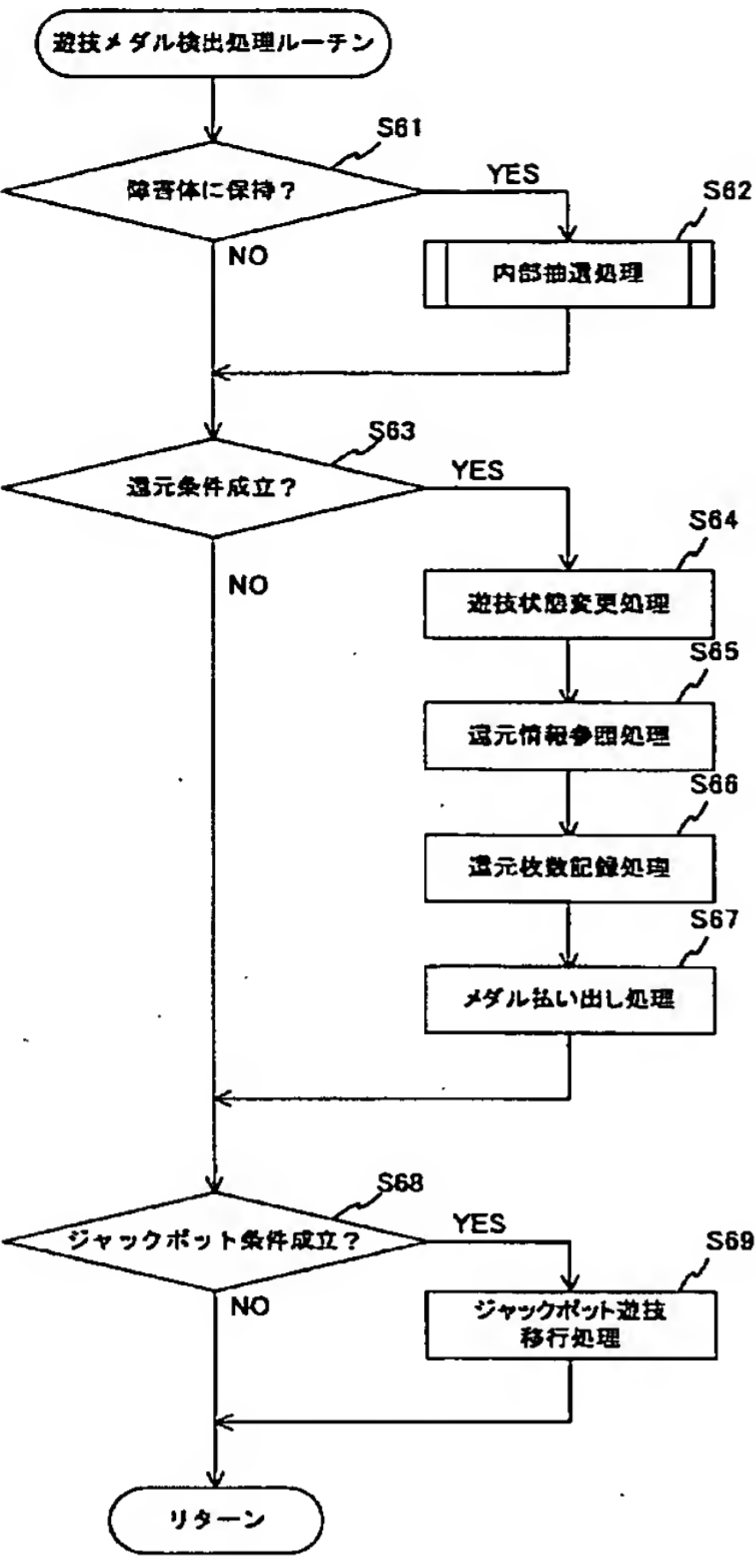
[Drawing 13]



[Drawing 14]



[Drawing 15]



[Translation done.]